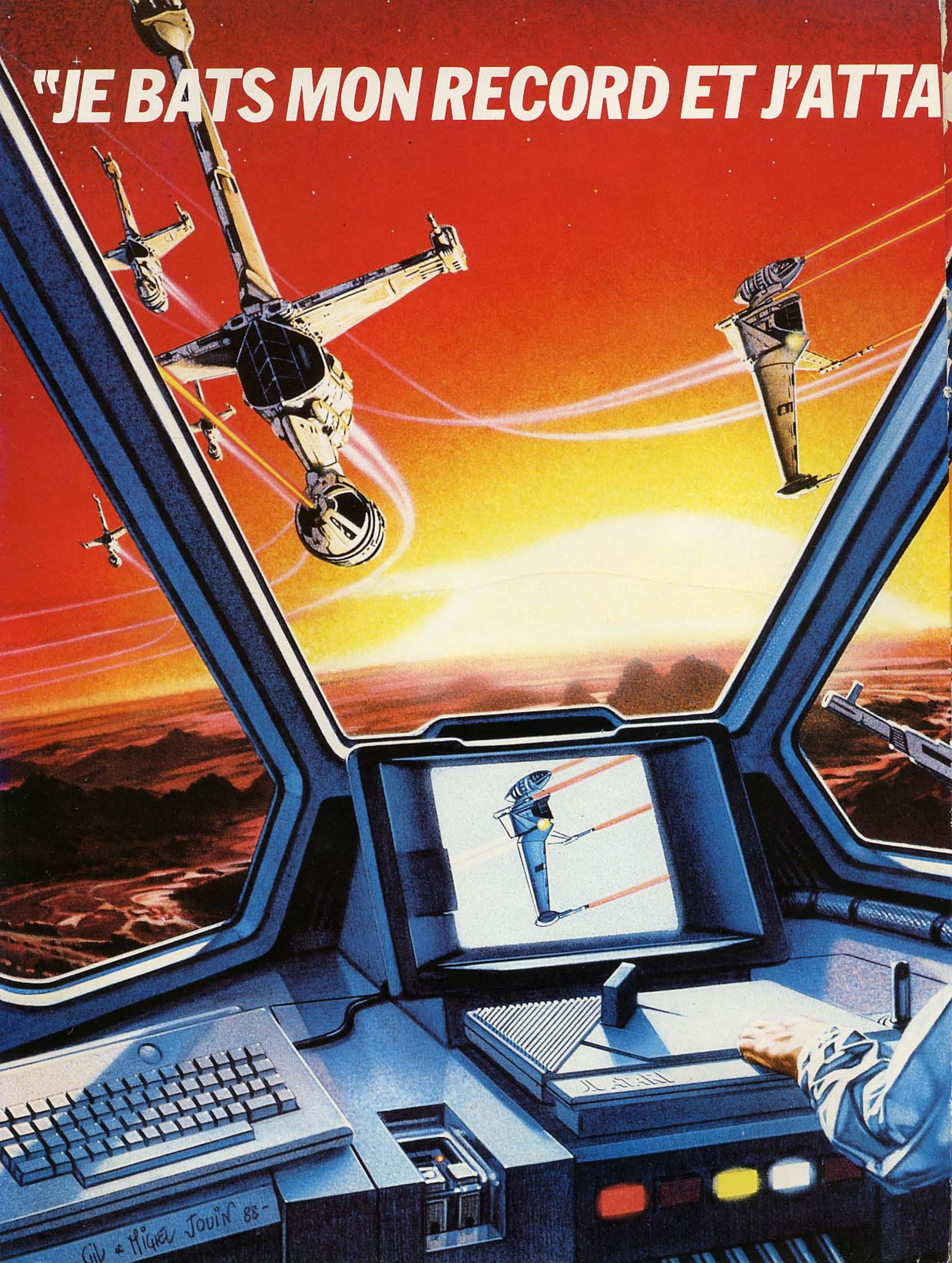


N°59 H NOVEMBRE 1988. 22 F. BELGIQUE: 155 FB. SUISSE: 6,50 FS. CANADA: 3,95 $ CAN. MAROC: 35 DH. ESPAGNE: 610 PTAS. ISSN 073-6968


"JE BATS MON RECORD ET J'ATTA
ATARI
Gil & Miguel Jouin 88-

QUE LA MICRO"



LA CONSOLE EVOLUTIVE

C'est la première console de jeux vidéo capable de se métamorphoser en un véritable micro-ordinateur. Plus besoin de choisir entre le plaisir du jeu et la passion de l'informatique. Avec le système ATARI XE, tu peux t'amuser tout en plongeant dans le monde de la micro.

LE PLAISIR DE JOUER

Elle est vraiment géniale cette console de jeu, avec son joystick et son pistolet laser hyper précis. Les jeux pour exercer tes réflexes et ton adresse ne manquent pas ! Ils sont tous palpitants et pleins de suspens.

990F

1 console
2 jeux
1 joystick
1 pistolet



LA PASSION DE LA MICRO

Tu as envie d'aller plus loin et de découvrir les fantastiques possibilités de l'informatique ? Tu branches sur ta console XE le clavier avec son Basic intégré et le lecteur de cassette Atari et tu te retrouves devant un micro-ordinateur. Tout de suite, tu vas pouvoir t'initier à la programmation en Basic. Et pour 490 F TTC, tu auras en plus le fameux simulateur de vol "Flight Simulator"...
Te voilà prêt à décoller pour l'univers de la micro.

490F

1 clavier avec Basic
1 lecteur de cassette
1 jeu "Flight Simulator"





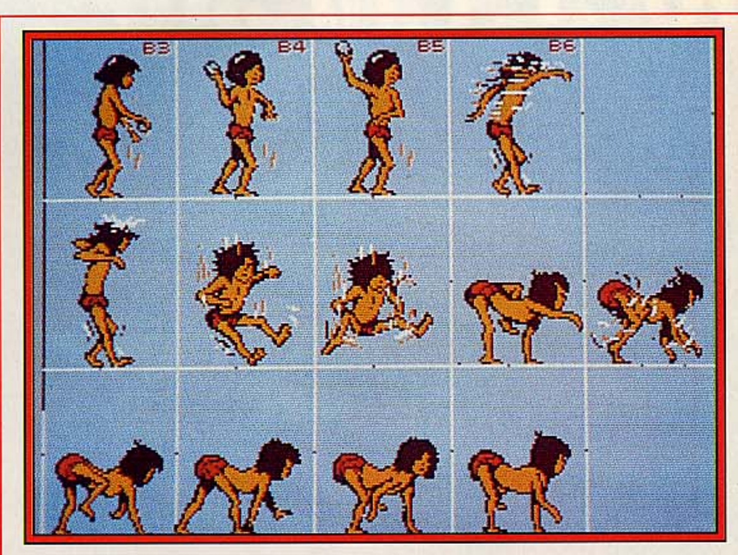
EDITO

Résumé des épisodes précédents : Diabolik Buster, sa mission accomplie, tente de rejoindre la rédaction de *Tilt*. Mais, effet d'un sort contraire ou d'une volonté malveillante, ses tentatives avortent toutes lamentablement. Avion raté, billets égarés, le destin l'empêche de rejoindre le journal qui attend fébrilement ses scoops. D'où cette interrogation angoissée, mâtinée d'un insoutenable suspens : Diabolik Buster arrivera-t-il à rentrer en France ? Pour l'instant, Diabolik, affalé sur la banquette arrière d'un taxi, ronflait. L'abus de boisson fermentée avait eu raison de lui. Le magnétophone qui avait enregistré la totalité de la confession de Gérard Ceccaldi, retrouvé par un de ces coups de chance qui distinguent le vrai JDQS (journaliste délimité de qualité supérieure) du JTVTJBATPLJC (un coca à qui me trouve la traduction de ce sigle inédit), tournait à vide sous la lumière blafarde d'un plafonnier exsangue... Une noire silhouette surgit alors de l'obscurité. Une main gantée se glissa par la fenêtre ouverte, arrêta le magnéto et arracha d'un geste sec — quoiqu'expert — la bobine Made in Japan. Quel était ce sinistre individu ? Pour qui travaillait-il ? A quel effroyable destin prêtait-il sa main gantée ? Horreur suprême : était-ce le sbire d'un concurrent direct de *Tilt*, envoyé pour accomplir sa basse besogne et s'approprier indûment un scoop tonitruant ? La France entière retenait son souffle. Et maintenant, un message publicitaire : ne manquez pas de découvrir dès le mercredi 16 novembre le Guide 89 de *Tilt*. Au sommaire : les Tilt d'or Canal+ enfin dévoilés, les 200 meilleurs jeux du monde, 2 000 logiciels testés et répertoriés, 500 adresses indispensables et un super comparatif des micros d'aujourd'hui et de demain. Un rayon de lune éclaira soudain la face de l'individu. On allait enfin savoir.
Et hop, un autre message publicitaire : ça coûte 22 F à peine, ça sort en kiosque le 30 novembre, ça présente une grande enquête sur le piratage et tous les softs graphiques 3D. Qu'est-ce que c'est ? Vous avez perdu : la bonne réponse, c'était *Tilt* 61.
Tout n'était pas perdu ! Acidric Briztou himself venait de récupérer la bande. Il s'était dissimulé dans le coffre arrière et avait tout entendu. Il ne lui restait plus qu'à gagner l'aéroport, ce qu'il fit promptement après avoir remonté la glace pour éviter que Diabolik ne s'enrhumât, et négocié l'emprunt d'une patinette contre un abonnement à vie à *Tilt* à un lardon qui passait par là. L'interview allait enfin paraître. Tout allait donc pour le mieux, lorsque soudain...

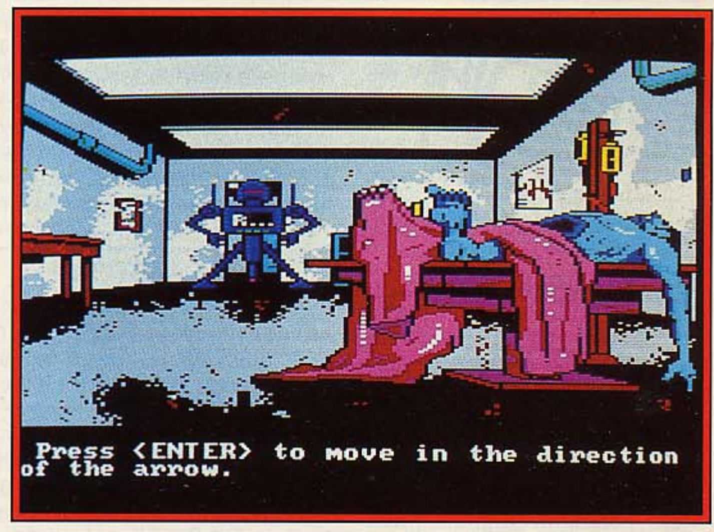
Jean-Michel Blottière

SOMMAIRE

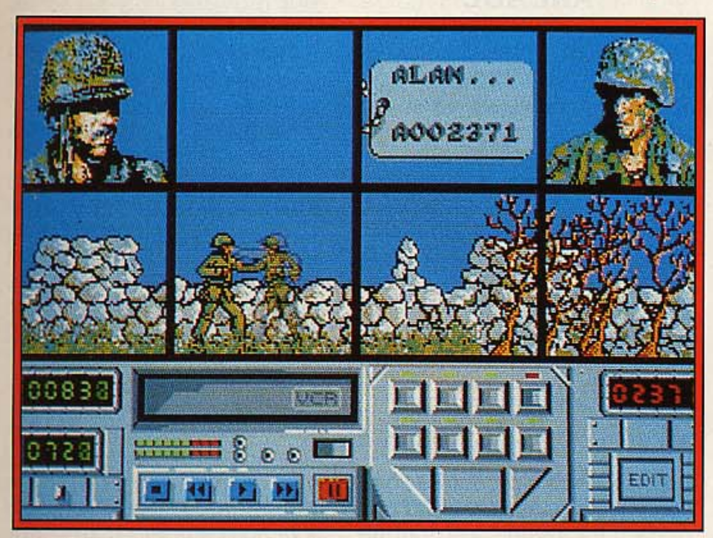
N° 59B



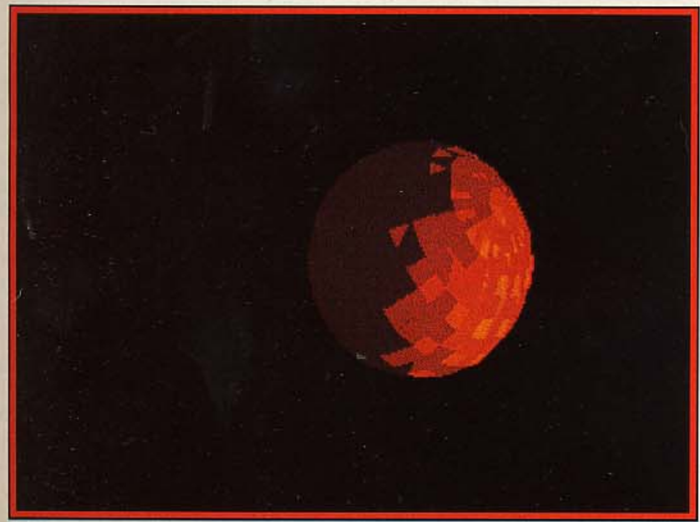
Exclusif : les premiers écrans du Livre de la Jungle.



Manhunter : une enquête périlleuse (compatibles PC).



Action Service, un soft guerrier français en hit (ST).


De l'animation sur Atari ST avec Cyber Control.

Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.



J'HÉSITE

Sur le point d'acheter un micro-ordinateur, j'hésite entre deux modèles : l'*Amiga 500* et l'*Archimedes* (version 1 Méga). En plus des jeux, ma principale occupation serait la digitalisation. L'*Archimedes* dispose-t-il de l'équivalent du mode HAM de l'*Amiga* (4096 couleurs) en moyenne résolution ? La carte Video Digitiser proposée par ASHIV pour l'*Archimedes* se suffit-elle à elle-même ou nécessite-t-elle l'emploi d'un digitaliseur ? Les résultats sont-ils meilleurs que sur l'*Amiga ?* De plus, le chip sonore de l'*Archimedes* est-il si supérieur à celui de l'*Amiga* qu'on le prétend ?
Quel est le prix d'un *Archimedes* 1 Méga avec un moniteur Péritel ? Combien coûte un statif muni de deux tubes néon ? Quel est le meilleur digitaliseur sur *Amiga* pour moins de 3 000 F ? Digiview 3.0 s'annonce-t-il prometteur ? A partir de combien trouve-t-on une bonne caméra de surveillance ? D'avance, je vous sais gré de bien vouloir répondre à cette avalanche de questions.

Thomas Savary, Mayenne

*Non, l'*Archimedes *ne dispose pas de l'équivalent du mode HAM. Avec une définition de 640 × 512 points, il dispose de 256 couleurs simultanément, mais sans scintillement. L'*Archimedes *série 400 ou 300 modifié propose, en monochrome, une définition de 1280 × 960. Le Video Digitiser* EST *un digitaliseur. Les résultats sont sensiblement comparables à ceux obtenus sur un* Amiga. *Le chip sonore d'*Archimedes *est supérieur à celui d'*Amiga *pour la simple raison qu'il est à huit voies au lieu de quatre. Avec son moniteur, il vous en coûtera environ 15 000 F pour jouir de votre* Archimedes *1 Méga.*
Un statif, pour ceux qui ne le sauraient pas, est un support, pied ou rail, destiné à recevoir un appareil. Le prix d'un tel ustensile varie fortement selon le matériau et les possibilités de réglage. Disons que cela va de 1 000 à plus de 6 000 F. Une caméra de surveillance acceptable peut se dénicher pour 2 000 F.

AMIGA ET TV

Ayant l'intention d'acquérir un *Amiga*, je vous écris pour m'éclairer sur quelques petits problèmes : l'*Amiga* ne fonctionne pas sur les télés relativement récentes (j'ai essayé ; j'avais bien un câble Péritel). Quels en sont la raison et le remède ? Dans l'essai de moniteur de *Tilt Bis 57*, vous précisez que le moniteur Commodore 1084 fonctionne sur d'autres micros que l'*Amiga*. Pourriez-vous me dire lesquels ? Merci d'avance. PS : Félicitation à toute l'équipe de *Tilt*, qui s'améliore de mois en mois.

Anonyme

Etes-vous sûr que votre câble était bien Péritel ? Il arrive que certains câbles soient vendus comme « Péritel » alors qu'en réalité, ils n'en sont pas. Le câble qui relie l'Amiga à son moniteur Commodore 1084 est de ce type. Vérifiez donc de nouveau. Le moniteur 1084 fonctionne effectivement, comme il est dit dans le dossier, sur TOUS *les micros. Et merci pour les félicitations.*

OÙ ET COMBIEN ?

Fidèle lecteur de votre revue, pour laquelle je vous félicite, je voudrais vous poser une question. Je suis possesseur d'un *C 64* et d'un drive 1581. Pourriez-vous me dire quels sont les logiciels (séquenceurs, création de son) permettant de piloter par voie MIDI des claviers ou expanders ? Où puis-je me les procurer et à quel prix ?

Michel Voitelet, Porcelette

L'interface MIDI la plus facile à obtenir est la Power MIDI de Power Products, vendue à 365 F. Le meilleur logiciel actuellement disponible est Score Track *de C-Lab, distribué en France par MPI. C'est un séquenceur seize pistes avec éditeur de partitions. A 1 350 F, il est relativement cher. Chez le même distributeur, il est possible d'acquérir pour un peu moins cher (990 F) le logiciel* Super Track. *Il est doué de fonctions identiques, mais ne possède pas l'éditeur de partitions. MPI, 17, rue Duperré, Paris-9ᵉ.*

POUR LE PLAISIR

Salut à toute l'équipe de *Tilt*, je trouve le journal super génial et c'est pour ça que je suis abonné (si, si, c'est vrai !). Le papier est de bonne qualité, tout en couleur, pas mal de photos, un bon prix, mais trop de pubs (presque 40 pages dans le n° 57), oui je sais, plus il y a de pub, plus le prix du journal est bas, mais quand même ! Bon, on passe car c'est le seul petit défaut. Je suis en quatrième et je vends mon *Amstrad CPC 6128* couleur pour acheter un *Atari 520 ST*, bref comme tout le monde... Je vous dis au revoir et bravo !

Ugo Rostello

ARCADE

Je m'appelle Thomas, j'ai seize ans et je suis passionné de jeux d'arcade. Je voudrais vous poser une question à ce sujet : est-il possible d'acheter des machines d'arcade chez les grossistes ou à la sortie d'usines ? Je suis surtout intéressé par Capcom. Si cela est possible, j'aimerais savoir où (si vous pouviez me donner l'adresse de Capcom, ce serait toujours ça). Avez-vous aussi connaissance des prix des machines de base (c'est-à-dire du style « Tiger Road ») ? A part ça, votre journal est super.

Thomas

Les machines d'arcade se composent d'une caisse et d'une carte. La caisse, c'est tout ce qu'on voit de l'extérieur. Elle coûte normalement entre huit et dix mille francs. Ce prix s'applique pour une caisse simple. Il en existe de plus compliquées pour des jeux spéciaux. Elles sont alors parfois beaucoup plus chères. La carte correspond au logiciel d'un micro-ordinateur. Les prix de ces cartes varient de 3 000 à 8 000 F et correspondent à des prix de détail. Comme il n'y a pas de fabricant français, tous ces matériels sont importés par ce que vous nommez des « grossistes ». Ceux-ci ne vendent qu'à des exploitants qui distribuent les machines dans les salles d'arcade. Ils assurent aussi la maintenance et le renouvellement des cartes. Ces exploitants n'ont pas de circuit de vente pour les particuliers. Mais rien ne les empêche de vous fournir, si vous en avez les moyens. Vous pouvez vous adresser à CAP 18 (189, rue d'Aubervilliers, 75008 Paris) qui peut vous procurer une machine ou une table neuve à partir de 12 000 F (hors taxe). La société Stambouli (102, avenue Jean-Jaurès, Pantin) propose les mêmes services et, si vous avez de la chance, vous pourrez y trouver une machine d'occasion aux alentours de 5 000 F.

MICRO POUR WARGAMES

Lecteur régulier de *Tilt*, je me permets de solliciter votre avis de professionnel. J'ai déjà possédé un micro-ordinateur (un *Apple IIe*), mais il ne m'a pas donné entière satisfaction. Il est en effet autant axé sur les logiciels professionnels que sur les logiciels de jeux, et cela ne m'intéresse pas. Je recherche plutôt un micro qui permette d'utiliser des logiciels de wargame de haut niveau (ex : *Russia* de SSG, *Napoleon's Campaigns* de SSI...), des logiciels d'arcade (genre *Space Invaders*) et des logiciels intermédiaires *(Star Trek, Captain Blood...)*. Quel micro correspondrait à ces caractéristiques ?

Loïc Brossard, Ploeren.

Si j'ai bien compris, vous n'êtes intéressé que par les jeux. Mais, gourmand, vous les voulez tous. Pour les jeux d'arcade et ce que vous appelez les logiciels intermédiaires (qui correspondent pour nous aux jeux d'aventure), vous avez le choix entre de nombreuses machines. Les huit bits (surtout Amstrad CPC *et* C 64*) font encore bonne figure, mais il est de notoriété publique que les meilleurs résultats sont obtenus avec* Amiga 500 *ou* Atari ST. *Les wargames « de haut niveau » que vous citez existent sur* Apple II, *vous le savez. Les éditeurs ne les ont pas adaptés aux machines ci-dessus mentionnées — pour autant que je sache. Leurs raisons me sont obscures. Ils les ont par contre assaisonnés à la mode des compatibles PC. Or ces derniers ne sont pas ce qu'on fait de mieux pour les jeux d'arcade ou autres : ils sont plutôt axés vers le domaine professionnel. Vous vous trouvez alors confronté au même problème qu'avec votre* Apple IIe. *Le mieux, dans votre cas, est*

d'acquérir un 16/32 bits, Atari *ou* Amiga, *en escomptant qu'un de ces jours les éditeurs s'aperçoivent que leurs utilisateurs ne sont pas que des amateurs de shoot-them-up et leur proposent enfin ces fameux wargames.*

JOUER SUR THOMSON

Possesseur d'un *Thomson TO8* depuis bientôt deux ans, je suis consterné par les logiciels de jeu que possède cette machine. En quantité, c'est nul par rapport aux autres machines, en qualité, bof ! (...) Je ne comprends pas pourquoi la plupart des logiciels de jeu d'*Atari ST* et d'*Amiga* sont adaptés sur *Amstrad CPC, C 64, Spectrum,* compatibles *PC* et jamais sur *Thomson !* Je sais que la plupart de ces jeux sont anglais ou américains, mais quand même... *Green Beret, Arkanoïd* et *l'Arche du Captain Blood* plus récemment ont été adaptés, eux. Deux questions me viennent alors à l'esprit : les programmeurs français n'aiment-ils pas adapter un jeu d'origine étrangère sur *Thomson* (peut-être par paresse) ? Les machines *Thomson* ont-elles simplement des incapacités que les autres huit bits n'ont pas face à une adaptation *(Amstrad CPC, C 64, Spectrum)* ? Si oui, laquelle ou lesquelles ? Pouvez-vous m'aider pour la solution. Merci d'avance.
P.S. *Tilt* est formidable. Le *Tilt bis* est une très bonne idée, bien qu'un peu cher.

Un passionné d'informatique.

La seule incapacité des Thomson *face aux autres huit bits est une incapacité commerciale. Techniquement, le TO8 est au moins aussi performant que les autres huit bits. Il a même certaines potentialités supplémentaires (surtout pour le graphisme et la capacité mémoire). Créer ou adapter un jeu sur un* Thomson *n'est pas plus difficile que sur un* Amstrad CPC *ou un* C 64. *Et ne vous imaginez pas que les programmeurs français soient fainéants ! Au contraire, c'est bien plutôt le « challenge » d'une machine ingrate à programmer qui les fait saliver. Comment expliquer autrement le succès du C 64 ? La relative rareté des bons logiciels et des adaptations est une simple affaire de gros sous. Des* Thomson, *on n'en trouve qu'en France. Il n'y a donc que les éditeurs français qui soient intéressés par le marché. Ils prennent le risque de développer sur une machine avec des perspectives commerciales limitées à l'hexagone. De leur côté, les programmeurs, même s'ils en ont la volonté, ne programment pas, seulement pour la gloire. Ils ont besoin d'être payés et doivent obligatoirement passer par un éditeur. C'est une cercle vicieux dont il est difficile de sortir. Quant aux adaptations de jeux à partir des 16/32 bits vers les autres 8 bits, elles sont effectuées plus facilement dans la mesure où on peut espérer les vendre aussi dans les autres pays.*

LANGAGE SUR ST

Forum : je trouve cette rubrique géniale, car le lecteur peut se renseigner sur tout ce qu'il veut savoir. En ce qui me concerne, je voudrais savoir avec quel langage tournent la plupart des programmes de jeux sur *ST.* Je voudrais aussi que vous me conseilliez : de quel(s) livre(s) dois-je acheter pour apprendre à programmer en GFA Basic ? Je n'y connais rien pour l'instant.

Christian Goudy, St-Jean-d'Angely

Les jeux sur ST sont surtout écrits en langage C et en Assembleur. Le C permet en effet de transférer rapidement un programme d'une machine à une autre : du ST vers l'Amiga par exemple. L'Assembleur permet quant à lui d'écrire des programmes qui, s'adressant directement au cœur de la machine, tournent plus vite. Il existe cependant quelques programmes écrits en GFA. L'intérêt de ce langage réside surtout dans son excellent rapport entre la facilité à programmer et la rapidité d'exécution, ce qui en fait un outil bien pratique pour les programmeurs.
Pour apprendre à programmer en GFA Basic, il faut déjà acquérir le langage (sous forme de disquette). La dernière version (GFA 3.0) est distribuée par Micro Application et coûte quand même 750 F. Le même éditeur propose une série de livres qui lui sont consacrés. Dans votre cas, le mieux est de commencer par le plus simple : « Bien débuter en GFA Basic » devrait tout à fait correspondre à ce que vous désirez. Par la suite, selon vos orientations, vous pourrez acquérir l'un des livres plus avancés. Ceux-ci sont fournis avec des disquettes d'utilitaires. Vous avez le choix, pour l'instant, entre « Le livre du GFA Basic », « Développer en GFA Basic », « Trucs et astuces en GFA Basic » et « Graphisme en GFA ». Vous avez pain sur la planche !

IMPRIMANTE A PROBLEMES

Tout d'abord, félicitations pour votre nouvelle formule *Tilt !* Voilà ! Je possède depuis peu de temps le logiciel *ZZ-2D* pour *Atari ST.* Après avoir lu patiemment la notice, puis effectué quelques essais, le résultat était très convaincant sur écran. Possédant une imprimante matricielle 9 aiguilles Fuji PD-80, j'ai décidé d'imprimer mon œuvre sur feuille. Je choisis un driver nommé Epson FX-100, croyant qu'il était à peu près compatible avec le mien. Je commence l'impression. Surprise ! La feuille avance bien, mais aucune impression ! Je décide de choisir un autre driver. Toujours le même résultat.
Déçu par mon imprimante, je me demande si elle est reconnue comme compatible ou pas. J'aimerais trouver une solution, mais c'est dur. Que dois-je faire ?

Richard

Ah, les problèmes d'imprimantes ! Le logiciel d'abord : ZZ-2D *(version 1.2) possède plusieurs drivers d'imprimante. Quatre drivers Epson et deux drivers NEC. Les derniers nommés sont réservés aux imprimantes 24 aiguilles compatibles NEC. Les drivers Epson — sauf celui pour la LQ 2500, qui est aussi une 24 aiguilles — s'adressent aux imprimantes 9 aiguilles. Mais il faut impérativement que votre imprimante soit compatible Epson. Il est inutile de connecter une imprimante qui n'est compatible que* IBM-PC *(il y en a pas mal). Votre Fuji PD-80 qui, entre parenthèses, n'est plus fabriquée, existe sous deux formes. La PD-80 A n'est que compatible* IBM-PC. *Si c'est le cas de la vôtre, c'est sans espoir. La PD-80 est compatible Epson SX 80. Ce modèle devrait fonctionner avec le driver FX 80. Sinon, votre imprimante a peut-être un autre problème et il faudrait plus de renseignements pour tenter d'y remédier. Notez que la version 1.3 de ZZ-2D s'adapte automatiquement à tous les types d'imprimantes, pour peu que vous l'ayez installée dans le bureau GEM (avec Printer. SYS). Il n'en reste pas moins qu'il faut quand même que ce soit une compatible Epson ou NEC.*

GENERATION ARCHIMEDES

O grand Tilt ! Possesseurs successif d'un *ST*, puis d'un *Amiga*, et futur acheteur d'un ordinateur de la génération *Archimedes*, j'ai conservé le moniteur Atari 1425 pour mon *Amiga*. Mais, après ton dossier moniteur, je me demande si cet écran peut supporter un mode 640 × 512 points en 256 couleurs ou si je dois troquer mon moniteur contre le 1084 de Commodore. Est-ce que le mode 640 × 512 points en 16 ou 256 couleurs de l'*Archimedes* est un vrai Bit Map (avec scintillements) ?
PS : un dossier sur les différents *Archimedes* et leurs rumeurs ne ferait pas de mal.

Someone who lives somewhere

Amiga *et* Archimedes *ont en commun de disposer de plusieurs modes de résolution. L'affichage de ces résolutions s'effectue cependant de manière différente.* Archimedes *teste le moniteur auquel il est relié et, s'il ne correspond pas à son mode de résolution, il refuse tout simplement de lui transmettre quoi que ce soit. Pour le mode Bit Map, l'*Archimedes *a besoin d'un écran de type* Multisync *qui, bien sûr, ne scintille pas. Il est probable, pourtant que la prochaine version de* l'Archimedes *(prévue pour 1989) supportera un écran Péritel. Mais qu'en sera-t-il du scintillement ? Nous ne le savons pas encore.* Amiga, *lui, ne teste rien du tout, si bien qu'il peut afficher son mode haute résolution sur votre moniteur* Atari *— à condition d'avoir le cordon Péritel. Mais vous n'échapperez pas au scintillement. Pas plus d'ailleurs qu'avec le 1084 qui possède l'atout d'être stéréophonique.*

Actif, l'inter...

Proposé par Interactive MicroSystems Inc, une firme d'outre-Atlantique, le MediaPhile est un contrôleur infrarouge. Il permet le pilotage, à partir d'un Amiga, de divers appareils tels magnétoscopes, lecteurs de Compact Disc et autres. Ce système est bien entendu destiné aux amateurs de Desktop Vidéo. Piloter un magnétoscope à partir d'un ordinateur facilite l'enregistrement en mode image par image. Il devient alors possible de créer des animations dignes des plus grands studios japonais de dessins animés! Ce système devrait aussi faciliter la vie de ceux qui désirent effectuer du titrage ou bien trafiquer des images tournées avec un camescope. Tout cela ne met toutefois pas en avant le principal avantage du MediaPhile: il est compatible avec pratiquement tout appareil disposant d'une commande infrarouge. Il est en mesure d'apprendre les protocoles utilisés pour les diverses commandes et il les reproduit sur commande comme si vous agissiez directement sur le boîtier de télécommande. Cette véritable performance technique facilite grandement la vie: elle garantit la bonne compatibilité des divers éléments constitutifs d'une chaîne Desktop Vidéo. Le MediaPhile dispose de plus de deux sorties série compatibles avec les protocoles Sony et possède une entrée et une sortie SMPTE. Le MediaPhile est livré avec un programme d'apprentissage des commandes ainsi qu'avec un logiciel d'enregistrement d'animations réalisées sur Vidéoscape, par exemple. De plus, Interactive MicroSystems propose des librairies utilisables par des développeurs désirant réaliser des applications compatibles MediaPhile. Pour plus d'informations, contactez:

Interactive MicroSystems Inc
80 Merrimack Street, P.O. Box 1446
Haverhill, MA 01831 (U.S.A

Ça vient?

Virgin Loisirs, désormais importateur officiel de la console Sega en France, annonce la venue de douze nouvelles cartouches pour le Sega Master System d'ici la fin 88. Au programme: Thunder Blade, Double Dragon, Shinobi, R-Type, Rambo III, Monopoly et autres.

Premier bilan

Société organisatrice du Festival de la Micro, Néo-Média dresse le bilan de la seconde édition de ce salon qui s'est tenu du 14 au 16 octobre 1988 à l'Espace Champerret à Paris. Environ 25 000 visiteurs s'y sont rendus. Principale caractéristique de ces derniers: une moyenne d'âge inférieure à 16 ans...

Jouez!

Jeu de rôle par correspondance mettant en oeuvre un ordinateur pour la gestion des parties, Shaddam (voir Tilt Journal du numéro 53 de Tilt) a été imaginé par Rémi Pelletier. Aidé par Marie-Claude Gordi, Rémi édite une lettre de liaison destinée aux intervenants de Shaddam. Tous deux désirent toutefois améliorer la qualité de cette publication et lancent, pour cela, un appel auprès des graphistes en herbe. Shaddam étant organisé sans but lucratif, les graphistes dont les oeuvres seront publiées ne recevront pas de rémunération. En revanche, ils disposeront d'une réduction s'ils désirent pénétrer dans l'univers de Shaddam. Si vous êtes intéressé, contactez:

Marie-Claude Gordi et Rémi Pelletier
203, Square Renoir
78190 Trappes

Paquet de nouveautés...

Connue de tous les anciens possesseurs de C 64, la société Power Products annonce la venue de nombreuses nouveautés. Complémentaires du programme de micro-édition DTP PAO sur PCW, douze polices de caractères sont proposées à un peu moins de 300 F. De quoi renouveler vos publications en leur donnant un nouveau look... Destiné à tous ceux qui désirent se perfectionner dans l'art de taper sur un clavier, un didacticiel d'autoapprentissage est proposé sur PC et PCW. Il existe en deux versions: l'une pour apprendre, la seconde pour se perfectionner. Ce programme existe sur PC et PCW et coûte un peu moins de 300 F. En ce qui concerne le hard, cheval de bataille de Power Products, signalons la venue d'une interface reliant le compatible PC portable Amstrad PPC à un moniteur Péritel. Elle est proposée à un peu moins de 500 F. Toujours dans l'univers MS Dos, le Digitaliseur VIDI PC permet de saisir un signal venant d'une caméra ou de toute autre source vidéo sur un ordinateur PC ou compatible. Son prix se situe aux alentours des 1500 F. Enfin, Power Products introduit un système de sauvegarde de disque dur sur cassette vidéo de type VHS. Proposé à un peu moins de 3500 F, ce système se caractérise par un coût d'utilisation très faible en regard de celui d'un streamer dont les cartouches s'avèrent souvent fort coûteuses.

A suivre

On connaissait le FreeWare, voici le FreeNewsPaper! Autrement dit, dans la belle langue de Molière, le journal libre. Sous entendu, un journal gratuit que vous pouvez copier à volonté afin de le diffuser auprès de vos amis. Le nom de ce fanzine est "THE AA NEWS". Il parle d'Amstrad et d'Atari. Au sommaire, on trouve un édito, des tests de jeux, des trucs et astuces. Si vous désirez obtenir un exemplaire de "THE AA NEWS", écrivez à:

Christophe Lebrun
Rue de la Roquette
50 000 Saint-Lo

Minitel et U.S.A

S'inscrivant dans la stratégie définie par France Télécom afin d'imposer le minitel outre-Atlantique, la création de Minitel Services Company est destinée à favoriser l'éclosion de systèmes vidéotex aux normes françaises sur le territoire des Etats-Unis. Pour atteindre cet objectif, Minitel Services Company devra exploiter un réseau Télétel longue distance, assurer les interconnexions entre réseaux Télétel régionaux, étudier la mise en place de structures de distribution pour le Minitel et favoriser le développement de services télématiques grand public proposés par des entreprises américaines. Bref, un programme chargé qui montre bien que l'axe principal de développement du minitel ne passe plus seulement par la France...

Un PC de plus...

Donatec lance un nouveau compatible PC bas de gamme: le Jet PC. Disponible en cinq configurations, il est architecturé autour d'un 8088 cadencé à 4,77 MHz commutable à 10. Il dispose en version de base de 256 Ko de Ram que l'on peut porter à 640 Ko directement sur la carte mère. En ce qui concerne les interfaces, il possède une sortie série, un port parallèle, une interface joystick et trois slots d'extension. Il offre de plus une horloge-calendrier sauvegardée par pile. Une carte graphique disposant des modes MDA, Hercules, CGA, EGA et VGA est proposée... en option! Commercialisé à partir d'un peu moins de 7000 F, il est évident que cet ordinateur risque d'avoir du mal à s'imposer face aux Amstrad PC 2086 et autres...

Avis!

Editeurs, fabricants, distributeurs: un nouveau produit? Contactez la rédaction de Tilt qui l'annoncera au plus vite.

Les Tilt d'Or sont sur vos écrans...

Vous le savez: les Tilt d'Or, c'est pour bientôt... Vous aurez d'ailleurs l'occasion de les voir le mardi 15 novembre 1988 sur Canal Plus entre 12 h 15 et 13 h. Présentée par Michel Denisot, l'émission Demain sera à cette date consacrée à la micro-informatique. Sachez qu'un décodeur ne vous sera nullement nécessaire car cette émission est diffusée "en clair".

Objectif micro-édition

UpGrade Edition annonce la venue d'une offre spéciale PAO Postscript disponible auprès de son réseau de distributeurs agréés. Jusqu'au 17 décembre 1988, vous pourrez vous procurer une station PAO complète pour 35 900 F HT. Celle-ci comprend un Atari 1040 ST avec écran monochrome, le logiciel Publishing Partner avec une journée de formation, une imprimante laser PostScript avec contrat de maintenance sur site d'une durée de un an. Comparée à l'offre Traitement de Texte Laser Atari proposant une laser SLM 804 (non PostScipt), cette offre peut sembler coûteuse. C'est oublier que la SLM 804 mobilise la mémoire de l'ordinateur et diminue d'autant la taille maximale des fichiers (ce qui n'est pas le cas des imprimantes PostScript) et que le package Upgrade est orienté PAO et non traitement de texte...

Bientôt, des Laser pas chères?

Société d'outre-Manche connue des amateurs d'ordinateurs Acorn, Computer Concepts Ltd commence sérieusement à faire jaser... Pensez donc: une petite firme concurrence directement Adobe en lançant un concurrent direct de PostScript nommé ShowPage! Certains diront que ce produit n'a aucune chance face au bébé d'Adobe. C'est oublier que non content d'être compatible PostScript, l'interpréteur ShowPage est en mesure de gérer n'importe quel périphérique de sortie (imprimantes laser, bien entendu, mais aussi imprimantes matricielles ou à jet d'encre, écrans couleurs ou monochromes). Bref, ShowPage a une sacrée longueur d'avance face à son ancêtre et ce d'autant plus qu'il fonctionne sur le fameux ARM d'Acorn. Ce microprocesseur RISC 32 bits utilisé dans l'Archimedes permet d'obtenir une vitesse d'exécution plus importante: utilisé comme contrôleur dans une laser avec ShowPage, il se distingue par une rapidité bien plus importante que celle de PostScript fonctionnant sur un 68 000 de Motorola. Le gain de temps moyen est fonction de la complexité de la page (graphismes plus ou moins présents, type de trames utilisées, etc.). Globalement ShowPage s'avère, d'après son promoteur, 5 à 20 fois plus rapide que PostScript! Phénomène intéressant: Olivetti va commercialiser des imprimantes laser cachant un ARM dans leurs entrailles. Est-ce à dire que ces Laser utiliseront ShowPage? C'est plus que probable. Si cela s'avèrait exact, nul doute que cette reconnaissance d'un interpréteur compatible PostScript poserait divers problèmes à Adobe: il aurait bien du mal à justifier des royalties élevées sur son interpréteur moins performant que ceux proposés par d'autres... A terme, il est donc évident que le prix des imprimantes Laser devrait baisser dans d'importantes proportions et nous devrions d'ici peu voir arriver des modèles accessibles pour un acheteur moyen. Enfin, serions-nous tenté de dire...

TAM TAM SOFT

HIT PARADE LECTEURS	HIT PARADE BOUTIQUES
1-Dungeon Master FTL	**1-Starglider II** Rainbird
2-Barbarian Palace Software	**2-Flight Simulator II** Sublogic
3-Test Drive Accolade	**3-Gunship** Microprose
4-Bubble Bobble Firebird	**4-F 18 Inteceptor** Electronic Arts
5-Buggy Boy Elite	**5-Street Fighter** U.S Gold
6-Leatherneck Microdeal	**6-Dungeon Master** FTL
7-Joust Atari	**7-Space Harrier** Elite
8-Jeanne d'Arc Chip	**8-Carrier Command** Rainbird
9-Gauntlet II U.S Gold	**9-Opération Jupiter** Infogrames
10-Out Run U.S Gold	**10-Out Run** U.S Gold

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit-parade: Calculs Actuels, 13006 Marseille; Coconut, 75016 Paris; FNAC, 75008 Paris; General Video, 75010 Paris; Maubert Electronic, 75005 Paris; Micro Avenir, 38500 Voiron; Micropus, 34000 Montpellier; MID, 33000 Bordeaux; Videoshop, 75001 Paris.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.
Le gagnant reçoit une reliure de Tilt.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.
Nom de l'ordinateur utilisé ____________
Nom du logiciel utilisé ____________
Référence de sauvegarde des dessins ____________
Nom ____________
Prénom ____________ Age ____
Adresse ____________ Tél ____

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: Signature:

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:
1 ____________ 2 ____________
3 ____________ 4 ____________
Marque de votre ordinateur:
Facultatif:
Nom ____________ Tél ____
Adresse ____________
Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

Micros & ondes

Les émissions de micro-informatique sont plutôt rares à la radio. C'est pourquoi il est bon de signaler l'existence de "A Tout Casser". Emission hebdomadaire diffusée sur 93.1 FM par Radio Ici et Maintenant - la plus ancienne radio libre encore en activité- de 14 à 16 h tous les samedis "A Tout Casser" est animée par Jean-Pierre Benhaim. Ce passionné de micro propose de faire le point sur divers sujets et invite régulièrement divers intervenants de la micro-informatique. Ceux-ci peuvent d'ailleurs être interrogés par les auditeurs. Une émission de qualité, réservée aux habitants de Paris et de sa proche banlieue.

Révolutionnaire!

Le Linus Write Top arrive en Europe! Comment? Vous ne connaissez pas cet ordinateur révolutionnaire? Il s'agit d'un compatible PC conçu et fabriqué par Linus, une firme américaine. Sa principale originalité réside dans l'absence de clavier: la communication avec la machine s'effectue au moyen d'un stylo... La machine se présente sous la forme d'un portable disposant d'un écran à cristaux liquides que l'on peut séparer du boîtier principal. Ainsi, on dispose d'un module de saisie sur lequel on écrit directement à l'aide d'un stylo spécial dont le principe n'est pas sans rappeler celui du stylo optique. Le plus impressionnant réside malgré tout dans la faculté que possède cette machine de reconnaître en temps réel votre écriture. Autrement dit: vous prenez des notes et, au fur et à mesure, l'ordinateur les traduit en un texte que vous pouvez ensuite reprendre sous un traitement de texte courant. Du reste Linus propose un langage nommé Code Write qui permet aux développeurs d'utiliser pleinement les capacités du Write Top en adaptant leurs programmes à cet ordinateur. Malgré une technologie dite dépassée par certains (processeur 8088, standard graphique CGA, etc.), le Write Top montre que l'univers MS Dos arrive à générer de véritables percées technologiques. Rassurant pour l'avenir, non?

Minuit sonne

Connaissez-vous le Studio de Minuit? Ceusses qui répondent "oui!" confondent certainement avec les Editions de Minuit (j'entends crier derrière mon dos "et le bain de minuit?"). Sous l'appellation Studio de Minuit se cachent en fait les auteurs du très original "Jeu du Roy" (voir le numéro 51 de Tilt en page 43) édité par FIL ainsi que ceux de Skateball (numéro 59 et 59 Bis de Tilt en page 28 et 40) que vient d'éditer Ubi Soft. Space Ball et Fatal Error, tous deux prévus chez Ubi, sont eux aussi le fruit de leur travail. La version ST du Jeu du Roy, attendue pour Noël, est pour sa part gelée à cause des malheurs de FIL. Qui fait quoi au cours de la naissance d'un jeu? Qui sont les vrais auteurs? Le problème se pose de plus en plus souvent avec la multiplication des déclinaisons systématiques sur toutes les machines. Dans le cas de Skateball, l'équipe du Studio de Minuit a proposé un jeu terminé et jouable. Cette version a servi à vendre le programme aux USA. Puis les programmeurs d'Ubi se sont mis au travail pour transcrire le jeu en assembleur sur toutes les machines, y compris le ST. Les graphistes du "château d'Ubi" ont repris certains lutins, pour aboutir au jeu tel que nous l'avons présenté.

Microprose, suite...

Dans notre compte rendu sur les journées Microprose/Coconut (voir Tam Tam Soft du numéro 59 de Tilt), nous avions omis de publier les scores atteints lors de la seconde session du concours organisé autour de Gunship sur ST. Les voici donc: le Baron rouge obtient 810 points, Gilles Limontat 790, Wolf Patrol 650 points.



LA PERFORMANCE, LA PUISSANCE, LES PRIX, LES SERVICES

XT TURBO



Configuration de base comprenant : boîtier métallique et alimentation de 150 watts, carte mère Turbo 4,77/10 Mhz avec 256 Ko de RAM extensible à 640 Ko, clavier AZERTY, lecteur 360 K 5"1/4 ou 720 K 3"1/2 (livré avec MSDOS) .... 3 783 F TTC

Avec disque dur 20 Mo . **6 689 F TTC**
Avec disque dur 40 Mo .... ☎

PORTABLES



NOUS CONSULTER

AT TURBO 286



Configuration comprenant boîtier métallique et alimentation 200 watts, carte mère à la dimension XT, 8/10 Mhz avec 512 Ko de RAM extensible à 1 Mo, clavier AZERTY étendu lecteur 1,2 Mo (livré avec MSDOS)

Avec disque dur 20 Mo .... **9 990 F HT** (11 850 F TTC)
Avec disque dur 40 Mo .... **11 990 F HT** (14 220 F TTC)
Avec disque dur 80 Mo .... **15 590 F HT** (18 490 F TTC)
Option lecteur 3"1/2, 720 k .... ☎
Option 12 Mhz .... ☎
Autres configurations .... ☎

AT TURBO PROFESSIONNEL 12 MHZ



LE PRO DES PROS

Boîtier métallique au format AT-3, alimentation 200 Watts, carte mère Turbo 80286 à 6/12 Mhz, avec 1 Mo de RAM, interface série et parallèle, clavier AZERTY étendu, MIPS-METER, 5 emplacements périphériques 1/2 hauteur, 8 slots d'extension pour cartes longues lecteur 1,2 Mo (livré avec MSDOS).

Avec disque dur 20 Mo .... **13 590 F HT** (16 118 F TTC)
Avec disque dur 40 Mo .... **16 390 F HT** (19 438 F TTC)
Avec disque dur 80 Mo .... **19 990 F HT** (23 710 F TTC)
Option lecteur 3" 1/2, 720 Ko .... ☎
Autres configurations .... ☎

80386 PROFESSIONNEL



Boîtier métallique et alimentation 250 Watts. Carte mère 80386 à 20 Mhz avec 2 Mo de RAM, interface série et parallèle, clavier AZERTY étendu (livré avec MSDOS).

Avec disque dur 40 Mo .... ☎
Avec disque dur 80 Mo .... ☎
Option lecteur 3"1/2, 1,44 Mo .... ☎
Autres configurations .... ☎

COMMENT COMMANDER
— En vous rendant dans l'un des magasins WINNER'S dont la liste figure en page 4.
— Par Minitel : Sur Télétel 2 (36.14) Code ORDI.

BOITIERS & ALIMENTATIONS



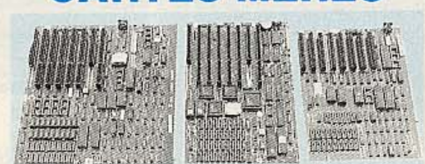
Boîtier PC standard .... **590 F**
Alimentation 150 W .... **590 F**
Alimentation 200 W .... **890 F**
Alimentation 250 W .... **1 490 F**
Onduleurs 400/500 Watt .... **4 490 F**
Autres boîtiers et alimentations .... ☎

CLAVIERS/SOURIS + DERIVES



Clavier étendu XT ou AT .... **890 F**
Souris standard .... **490 F**
Souris + logiciel .... **690 F**
Souris Microsoft + Paint Brush **1.490 F**
Manette de jeux .... **190 F**

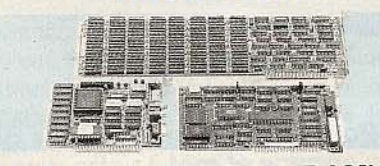
CARTES MERES



Cartes mères (sans RAM). Compatible XT Turbo.

4,77/8 Mhz .... **990 F**
Compatible 286/6/10 Mhz .... **2 990 F**
Compatible 286/8/12 Mhz .... **3 990 F**
Compatible 386 .... ☎

CARTES



Cartes Mémoire (sans RAM)

Carte extension 640 Ko-XT .... **490 F**
Carte extension 2 Mo-XT EMS. . **990 F**
Carte extension 2 Mo-AT EMS. .... ☎

Cartes Ecran

Cartes péritel .... **290 F**
(Branchez votre PC directement sur votre téléviseur-Brevet WINNER'S)
Carte couleur graphique CGA . . **490 F**
Carte monochrome graphique . . **590 F**
Carte multistandard monochrome .... **690 F**
Carte EGA .... **1 690 F**
Carte EGA 480 .... **2 490 F**
Carte VGA Plus .... **3 490 F**

Photos non contractuelles

LES COMMANDES PAR TELEPHONE/MINITEL/TELEX



DES PÉRIPHÉRIQUES SÉLECTIONNES CHEZ DES PROFESSIONNELS

LECTEURS DISQUETTES & INTERFACES



Lecteur disquettes 360 Ko	890 F
Lecteur disquettes 360 Ko Pro	990 F
Lecteur disquettes 1,2 Mo	1 190 F
Lecteur disquettes 3 1/2, 720 Ko	1 190 F
Lecteur disquettes 3 1/2, 720 Ko 1,44 Mo	1 390 F

DISQUES DURS/ INTERFACES



Carte disque dur 20 Mo	2 990 F
Carte disque dur 32 Mo	3 390 F
Kit 20 Mo + Ctrl + câbles	2 690 F
Kit 32 Mo + Ctrl + câbles	2 990 F
Disque dur 40 Mo/40 ms	4 490 F
Disque dur 40 Mo/28 ms	4 990 F
Disque dur 80 Mo/28 ms	7 990 F
Disque dur haute capacité	☎
Carte contrôleur lecteur de disquettes et disque dur AT	1 190 F
Carte contrôleur RLL XT	590 F

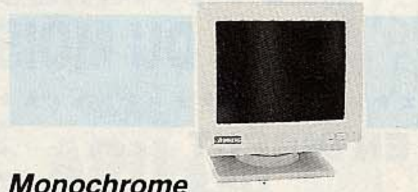
STREAMER SAUVEGARDE



40 Mo XT interne	3 990 F
40 Mo XT externe	4 990 F
40 Mo AT interne	3 990 F
40 Mo AT externe	4 990 F
60 Mo AT	7 990 F

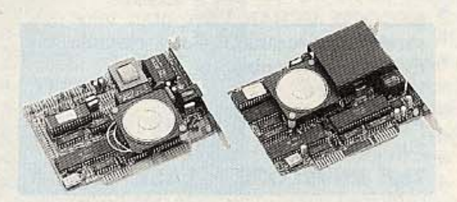
CONSULTEZ-NOUS

MONITEURS



Monochrome

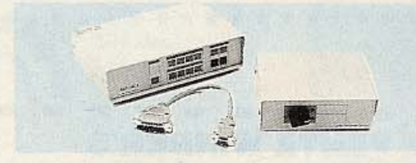
12" Bifréquence monochrome	990 F
14" Bifréquence monochrome	1 390 F
14" à 20", résolution supérieure	☎



Couleur

14" CGA	2 490 F
14" EGA professionnel	4 400 F
14" Multisynchro	5 490 F
14" Super multisynchro	5 990 F

MODEM



Modem émulation Minitel	1 190 F
Modem V21/22/3-1200/1200	2 990 F

CONNECTIQUE & MIXAGE

Câbles parallèles imp/standard	139 F
Câble série imprimante	189 F
Commutateur 2 voies	390 F
Commutateur 4 voies	590 F
Commutateur spécial (tous connecteurs disponibles)	☎
Commutateur automatique 4 voies	1 490 F
Convertisseur série/parallèle	890 F
Buffer imprimante	☎

Cartes Interfaces diverses

Carte parallèle PC	190 F
Carte série 2 ports	350 F
Carte série 4 ports	990 F
Carte multifonctions XT	490 F
Carte multifonctions AT	590 F
Carte horloge calendrier XT	290 F
Carte jeux	290 F

COMPOSANTS



RAM 64 K, 256 K et 1 Mo .... **Nous consulter**

BOITES DE RANGEMENT



Capacité 40 disquettes 3"1/2	75 F
Capacité 80 disquettes 3"1/2	89 F
Capacité 50 disquettes 5"1/4	79 F
Capacité 100 disquettes 5"1/4	99 F

CONSOMMABLES

WINNER'S PULVERISE LES PRIX

DISQUETTES CERTIFIÉES

5 1/4 Double Face/Double Densité, 48 tpi	
par 10, l'unité	3 F TTC
par 100, l'unité	2,80 F TTC
par 400, l'unité	2,60 F TTC
5 1/4 Double Face/Haute Densité, 96 tpi,	
par 10, l'unité	10 F TTC
par 100, l'unité	9 F TTC
par 1000, l'unité	☎
3 1/2 Double Face/Double Densité, 135 tpi	
par 10, l'unité	10 F TTC
100 et plus	9 F TTC
3 1/2 Double Face/Haute Densité	
par 10, l'unité	40 F TTC
par 100, l'unité	35 F TTC
par 1000, l'unité	☎

Cartouches streamer ST-1000	199 F
Cartouches streamer ST-2000	299 F
Cartouches streamer ST-600	399 F

Photos non contractuelles

DES SOLUTIONS POUR LES SERVICES GRANDS COMPTES...

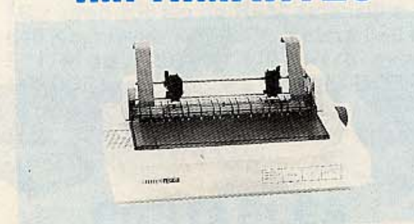


LE PLUS GRAND CHOIX DE PRODUITS COMPATIBLES

LOGICIELS

Traitement de textes
Bases de données
Tableurs
Intégrés
Langages
Utilitaires
Environnement
& Systèmes
CAO/DAO/PAO
Très grand choix disponible

IMPRIMANTES



CITIZEN

120 D - 80 col. - 120 cps ...... 1 890 F
MSP 15E-132 col.-160 cps ...... 3 490 F
HQP 40 - 80 col. - 200 cps - 24 auguilles ...... 6 490 F
HQP 45 - 132 col. - 200 cps - 24 auguilles ...... 6 990 F

PANASONIC

P 1081 - 80 col. - 120 cps...... 1 890 F
P 1540 - 132 col. - 240 cps - 24 aiguilles...... 7 990 F

EPSON ...... ☎

IMPRIMANTES LASER et SCANNERS

CANON ...... ☎
CITIZEN ...... ☎
PANASONIC ...... ☎

LES AFFAIRES DU MOIS

EN DIRECT DES USA

COPY II PC Copieur rapide pour la sauvegarde de vos disquettes protégées inclus : Test vitesse lecteur, vérification copie etc... 100 % automatique .... 390 F TTC

OPTION BOARD DE LUXE Copieur hard-soft pour sauvegarde de vos disquettes protégées, fonctionne avec disquettes 5"4 et 3"1/2. Permet de lire et d'écrire des disquettes Macintosh sur votre PC .... 1 590 F TTC

PC TOOLS DE LUXE Réunit les meilleures fonctions Norton, Sidekik, disk Optimiser, Fastbak, Utilitaires inclus, Undelete, Backup rapide, Unformat, mémoire cache pour accélérer les accès disque, mini traitement de texte .... 690 F TTC

RECOPIE ECRAN USA, pour faire des recopies d'écrans C.C.A., Hercule ou EGA sur différentes imprimantes .... 490 F TTC

PRINT Q Spooler d'imprimante sur disque .... 990 F TTC

THE ENVELOPE PLEASE. Logiciel resident pour imprimer des adresses sur enveloppes depuis votre Logiciel préféré .... 490 F TTC

Tous les softs américains
Prix discount/Délais rapides

MONITEURS VGA MULTISYNCHRO



Interquadram pas de 0,31 — **4 990** TTC

pas de 0,28 — **5 690** TTC

Option Carte EGA .... 1 490 TTC
Option Carte VGA .... 2 990 TTC
Câbles en option

14" Couleur, **EGA.** Pitch de 0,31. Sur base orientable.

~~4 400 F~~ **3 690** TTC

CARTES VIDÉO

Carte type Hercules ~~890~~ 490 F TTC
Carte EGA ~~1 890~~ 1 490 F TTC
Carte EGA-480 ~~2 890~~ 1 990 F TTC
Carte VGA-Plus ~~3 890~~..... 2 890 F TTC
QUANTITÉ LIMITÉE



LES NOUVEAUX POINTS DE VENTE WINNER'S

AU 34 25 05 75 NANCY... GRENOBLE... TOULOUSE... PARIS... ROUEN... BRUXELLES...

PCW-COMPUTER SOLUTIONS
57, rue Lafayette
75009 PARIS
Tél : 48 78 06 91

AZ COMPUTER
99, rue Balard
75015 PARIS
Tél : 45 54 29 52/24 33

MTI RÉPUBLIQUE
5, rue des Filles du Calvaire
75003 PARIS
Tél : 42 78 50 52

AS BASTILLE
35, boulevard Bourdon
75004 PARIS
Tél : 40 27 81 07

PCW - PC/S 18
5, rue J.-F. Lépine
75018 PARIS
69, rue Marx Dormoy
75018 PARIS
Tél : 42 09 22 50

P.C.W.
30, rue Grenier Saint-Lazare
75003 PARIS
Tél : 42 45 60 80



PCW-SIE
58, rue Kléber
92300 LEVALLOIS
Tél : 47 48 12 00

PCW - PC/S LILLE
40, rue de la Halle
59800 LILLE
14/16, rue Dupriez
59800 LILLE
Tél : 20 06 01 33

CONSER INFORMATIQUE
17, rue Finkmatt
67000 STRASBOURG
Tél : 88 23 10 90

MICRO DIFFUSION 44
17, allée d'Orléans
Cours des 50 Otages
44000 NANTES
Tél : 40 20 37 65

AZAC AQUITAINE
15, rue Saint Rémi
33000 BORDEAUX
Tél : 56 51 00 25

CONSER INFORMATIQUE
14, rue Chauffour
68000 COLMAR
Tél : 89 23 73 33

MBC
8, rue du Rouet
13006 MARSEILLE
Tél. : 91 79 27 29

AZ COMPUTER LYON
39 bis av. Lacassagne
69003 LYON
Tél : 72 33 06 48

MICRO DIFUSION
59 bis, rue Marceau
37100 TOURS
Tél : 47 61 50 46

INFORMATEC RENNES
160, rue de Brest
35000 RENNES
Tél : 99 33 82 65

ABC ANTIBES
14, boulevard Channel
06600 ANTIBES
Tél : 93 65 94 00

ABC Informatique
46, bd Aristide Briand
66000 PERPIGNAN
Tél : 68 67 26 12

GTS
5, rue Justin Catayée
97345 CAYENNE CEDEX
Tél : 19 (594) 31 54 34

TVT INFORMATIQUE
51, route de Laverune
34070 MONTPELLIER
Tél : 67 69 20 49

à renvoyer au magasin de votre choix

DESIGNATION	NOMBRE	PRIX
FORFAIT PORT ET EMBALLAGE (jusqu'à 7 Kg)		50 F
	TOTAL	

TI-59-Bis

Société/Nom .... Date ....
Adresse...
Signature

A toute commande doit être joint un règlement du montant total TTC (TVA 18,6%) les marchandises sont expédiées aux risques et périls de l'acheteur. Pour être valable, toute réclamation doit nous parvenir sous huitaine après livraison.

PC WAREHOUSE

LES MAGASINS DE LA QUALITE



SPECIAL FIN D'ANNEE 4 590 F HT

Configuration complète comprenant
- Ordinateur de type XT 10 Mhz, 256 Ko de mémoire, lecteur 5''1/4 360 Ko ou 3''1/2 720 Ko, sortie parallèle.
- Clavier AZERTY
- Moniteur monochrome Trimode (Hercule, EGA, CGA)

VENDU AVEC SON PACKAGE DE LOGICIELS GRAND PUBLIC



Alors que l'industrie informatique semble davantage se préoccuper d'offrir une technologie bon marché, ARCHE TECHNOLOGIES propose quelque chose de différent : LA QUALITE.
C'est pourquoi la gamme d'ordinateurs ARCHE a été conçue par quelques-uns des meilleurs ingénieurs de la profession, que chaque composant est assemblé manuellement en France et qu'ils subissent une vigoureuse série de tests et de vérifications.





Kenitec

S'il est un qualificatif qui résume la gamme d'ordinateurs KENITEC, c'est bien la fiabilité. En effet, chaque composant a été sélectionné, testé puis assemblé manuellement en France. Une fabrication suivie étape par étape par les ingénieurs de Kenitec pour vous offrir la garantie d'un produit homogène et de qualité.





EXCEPTIONNEL

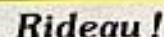
Reprise jusqu'à **4 000 frs*** de tout micro-ordinateur pour l'achat d'une configuration 286 ou 386 comprenant l'unité centrale, le clavier et l'écran de marques KENITEC ou ARCHE

* Reprise de matériel en panne ou en état de fonctionnement sur devis uniquement et selon la marque, l'âge et l'état de votre matériel.

LES MAGASINS PC-WAREHOUSE A VOTRE SERVICE

PCW-COMPUTER SOLUTIONS	PCW-PC/S 18	PCW	PCW-SIE	PCW-PC/S LILLE
57, rue Lafayette 75009 PARIS Tél. : 48.78.06.91	5, rue J.-F. Lépine 75018 PARIS 69, rue Marx Dormoy 75018 PARIS Tél. : 42.09.22.50	30, rue de Grenier St Lazare 75003 PARIS Tél. : 48.04.00.48	58, rue Kléber 92300 LEVALLOIS Tél. : 47.48.12.00	40, rue de la Halle 59800 LILLE 14/16 rue Dupriez 59800 LILLE Tél. : 20.06.01.33

ET LES NOUVEAUX MAGASINS DE NANCY... GRENOBLE... TOULOUSE... PARIS... ROUEN... BRUXELLES AU 34.25.05.75

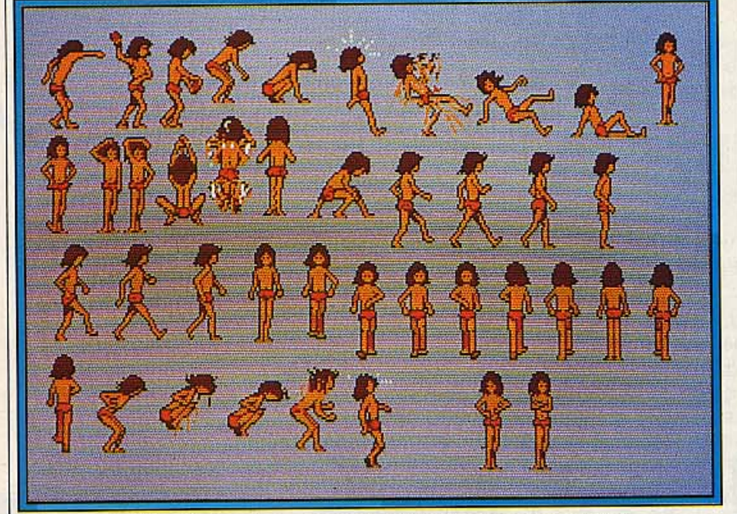
Rideau !



Kha en prend plein la tête !



Sentez sourdre la chaleur de la savane saoulée de soleil.



Mowgli dans tous ses états : l'animation sera souple !

Le Livre de la Jungle

Le film de Walt Disney passe du grand écran à celui des micros. En exclusivité, voici les images du travail de Coktel Vision sur *ST*. Dépaysant !

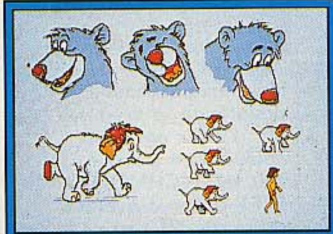
Le « Jungle Book » — livre que Rudyard Kipling, né aux Indes en 1865, mort à Londres en 1936, écrivit en 1895 — inspire un dessin animé de Walt Disney. Le logiciel respecte scrupuleusement le film. Mowgli, petit d'homme élevé par une louve, veut rester chez ses amis les animaux, tandis que Bagheera, la panthère noire souhaite le ramener au village. Baloo l'ours sympathise avec lui. Kaa le python, les singes, tigres et vautours mettent leur grain de sel... Le pari de Walt Disney Production est de faire confiance à un « petit » éditeur français (petit par rapport à la taille des principaux éditeurs américains) pour traduire fidèlement les graphismes et l'esprit du dessin animé.

Les graphistes de Coktel Vision opèrent par étapes : des grandes esquisses réalisées directement sur écran leur permettent d'attraper la physionomie de chaque personnage, vu en gros plan. Puis viennent les études de sprites. Pour ceux de Mowgli, par exemple, des études de mouvement ont été effectuées à une taille intermédiaire. En effet, le style de Walt Disney doit s'incarner en des sprites où l'emplacement d'un seul pixel peut transformer l'expression d'un visage ou d'une gueule. De plus, les personnages doivent agir selon leur caractère, les familiers du dessin animé ne doivent à aucun prix sursauter en constatant : « on m'a changé mon Baloo ! » Pas question non plus de confondre « le Livre de la Jungle » avec « Fritz the Cat » ou « Barbarian » : pas de sang, pas de mort violente, les émotions surgissent de l'humour et non de la violence... Le travail d'animation commence par le dessin de toutes les étapes des mouvements : sur *Atari* et *Amiga*, Mowgli se déplace à raison de 15 à 18 images par seconde ; sur *PC*, avec la carte CGA, il utilise 12 sprites par seconde. Inutile de préciser : il faut entièrement redessiner les sprites pour passer du *ST* ou de l'*Amiga* au *PC*, puisque les mouvements ne se restituent pas avec les mêmes dessins intermédiaires. Dans le coin de la salle de travail des graphistes, un magnétoscope sert à vérifier, en passant la bande vidéo du dessin animé, la conformité du travail d'adaptation avec l'original. Les sprites et les paysages de premier plan se détachent nettement des fonds aux couleurs adoucies. Le jeu devrait utiliser une cinquantaine d'écrans, dans la forêt, la savane, dans le courant des rivières, à l'ombre des grottes et des temples abandonnés. Muriel Tramis, à qui nous devons *La bosse des maths*, *Mewilo*, *Freedom*, et qui a travaillé sur *Emmanuelle* est responsable du projet. *Le Livre de la Jungle* est promis à une diffusion internationale, la disquette tournera en plusieurs langues : français, allemand, anglais. Sa venue confirme des tendances que nous avons déjà dégagées : percée internationale des éditeurs français, adaptations qui ne se contentent pas de reprendre un titre mais qui témoignent d'une fidélité scrupuleuse, animations simulant la 3D et s'approchant sans cesse davantage de la rapidité des images filmées.

Denis Scherer



Les héros dans la jungle.



Baloo croqué sur le vif.



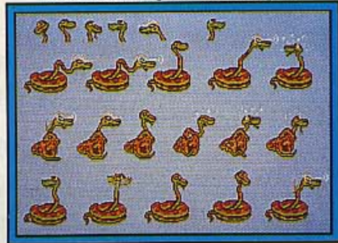
Etudes de tigre en gros plan.



La sortie vers le village SVP ?



Il trouble la paix du temple.



Kha, noué par l'émotion.



Le joueur dirige quatre aventuriers à travers un vaste monde.



Entrée d'un donjon.



Des graphismes réussis (ST).



Une halte bien méritée.



Vue aérienne à la « Ultima ».

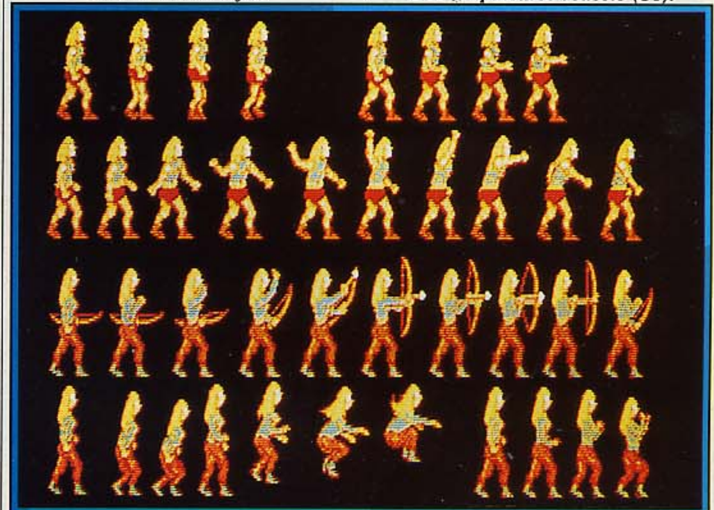


Planche des attitudes d'un personnage pendant les séquences animées.

Dragon Flight

Longue sera l'attente des passionnés de jeux de rôle avant de pouvoir se lancer dans le monde captivant de *Dragon Flight*! *Tilt* vous en donne un avant-goût.



Les décors sont très variés.



Découverte d'un coffre piégé ?

Ce logiciel allemand est un impressionnant jeu de rôle qui sera disponible sur *ST*, *Amiga*, *PC* et *C 64*. But de votre mission : retrouver le savoir, depuis longtemps perdu, des mages. En outre, vous avez pour tâche de déterminer les causes de la disparition du Dragon nommé « Peuple ». Le joueur dirige quatre personnages à travers un vaste monde comparable à celui de *Questron II*.

Pendant la phase exploratoire, on découvre des contrées aux cadres variés (montagnes, forêts, plaines, etc.) qui abritent une multitude de villes, châteaux, villages et donjons. Les monstres ne manquent pas à l'appel et au cours d'une rencontre inamicale, l'écran passe d'une vue aérienne à une vue rapprochée (mode « combat »).

Trente sorts, au total, sont nécessaires pour venir à bout de tous les monstres. La gestion se fait à l'aide de la souris et un certain entraînement est nécessaire afin de maîtriser les techniques de combat à l'arme blanche. Indépendamment de l'intérêt de jeu, *Dragon Flight* enthousiasmera les joueurs par ses somptueux graphismes et bruitages.



Elucidez le mystère de la disparition du Dragon « Peuple ».

Développé au départ sous le label Digital Artworks, *Dragon Flight* sort finalement sous celui de Thalion Software. Ce changement est dû au départ des concepteurs de ce logiciel, Erik Simon et Udo Fischer, qui ont préféré voler de leurs propres ailes. Eh oui, il n'y a pas que des contes de fées dans le monde de la micro ! Dans *Dragon Flight*, Erik et Udo font étalage de leurs multiples talents. La page de présentation de la version *ST*, par exemple, affiche plus de 200 couleurs simultanément ! « *Nous nous sommes inspirés des techniques du dessin animé pour l'animation des personnages*, déclare Erik, *ces routines d'animation nous ont d'ailleurs pris un temps fou. Udo, une épée à la main, a mimé des attitudes de combat. Filmées sur vidéo, ces attitudes furent ensuite étudiées et transposées sur ordinateur. Le résultat donne pleine satisfaction sur le plan du réalisme des mouvements.* »

La sortie de ce logiciel est prévue pour février 89 !

Nous reviendrons certainement sur ce superbe titre dès que nous aurons la version définitive. Oui, c'est vrai, trois mois et demi c'est long pour des fans de jeux de rôle comme nous !

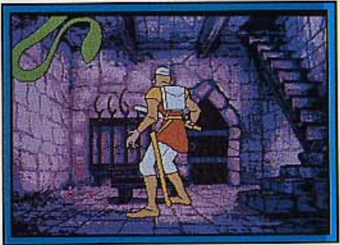
Carsten Borgmeier, Dany Boolauck

Dragon's Lair, Blood, Tintin...

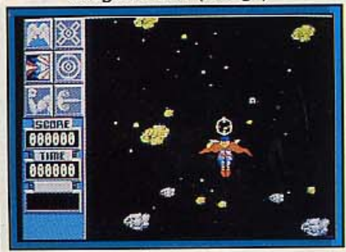
Des news, encore des news, toujours des news, le rythme s'accélère ! Les limiers de *Tilt* n'ont pas relâché leur vigilance. De superbes jeux vont bientôt alimenter vos bécanes favorites. En voici les previews !



Dragon's Lair (Amiga).



Dragon's Lair (Amiga).



Superman (ST).



Dragon's Lair (Amiga).



Tintin (Infogrames).



Tintin (Infogrames).

Après un léger ralentissement, les nouveautés montrent le bout de leur nez ! On sent que les fêtes de fin d'année approchent !

BRITISH TELECOM : ***Exploding Fist***, un kung fu, sortira sur *C 64* sous le label Firebird vers décembre.

Virgin adapte le célèbre jeu d'action ***Sorcery +*** sur 16 bits ! Nous présentons une photo d'écran de la version *ST*.

ACE, connu pour ***Alien Syndrome*** nous revient avec ***Soldier of Light***, un superbe jeu d'action sur *ST*.

TYNESOFT dont la distribution des produits est assurée par Ubi Soft va bientôt envahir le marché français avec ***Superman***, un jeu d'action sur *ST* et *Amiga*.

VISIONARY DESIGN TECHNOLOGIES présente une version de ***Dragon's Lair*** sur *Amiga*. La démo que nous avons vue est une splendeur ! L'animation est identique à celle de la version arcade ! Ce logiciel va faire un malheur.

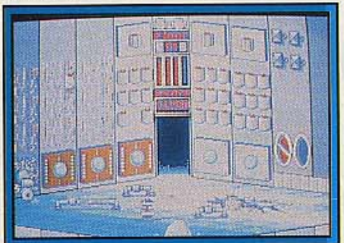
LINEL : le prochain titre de cette société est ***The Champ***, sur *Amiga* (sortie fin octobre). Le fabuleux ***Dragon Slayer*** que tout le monde attend sur *Amiga* ne sera disponible qu'en janvier ! ***Sound FX*** est un séquenceur de qualité qui sera disponible sur *Amiga* vers fin novembre.

MICRO-ILLUSIONS continue sa série *One vs One* avec ***Turbo***, une sanglante course de voitures sur *Amiga*.

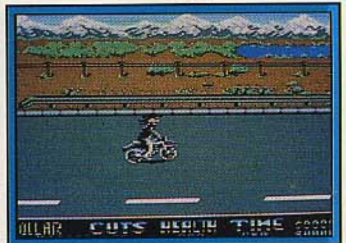
SEGA : ***Thunder Blade*** et ***R-Type*** ne devraient pas tarder à sortir sur la console du même nom. Plus précisément, *R-Type* est annoncé pour janvier 89.

COKTEL VISION passe à une vitesse supérieure. Coktel a décroché un gros lot : l'adaptation de la version *ST* du ***« Livre de la jungle »***, dont les versions *Amiga*, *Commodore 64* et *PC* sont réalisées aux USA par Walt Disney Productions. Autre gros lot : l'adaptation de ***« Roger Rabbit »*** — actuellement sur les grands écrans — est en cours, dans le plus grand secret puisque Coktel ne peut diffuser aucune image avant qu'elle ait reçu l'imprimatur des studios Disney. L'enjeu est de taille puisque le film, coproduction Steven Spielberg et Walt Disney est, par l'importance des recettes réalisées aux Etats-Unis, le deuxième film après « Rambo III ».

TOMAHAWK est un label lancé



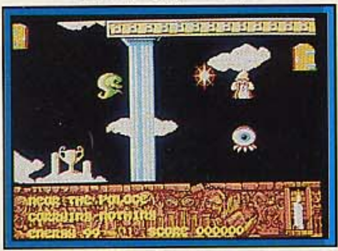
G-Nius (ST).



Danger Freak (C 64).

par Coktel Vision. Il permettra à cette équipe de ne pas mélanger la soie des vêtements d'***Emmanuelle*** et les plus cotons des programmes éducatifs ! Axé sur le jeu, il diffusera donc l'adaptation du roman d'Emmanuelle Arsan. Au cours de cette « aventure érotique et exotique dans un Brésil luxuriant », Emmanuelle fuit son amant Marc-Henri. Lui, le joueur, veut reprendre avec elle l'avion vers l'Europe : avion, voilier et hélicoptère pour les déplacements. Argent, énergie, érotisme varient à la mesure de vos succès.

Terrific Land est un jeu d'ar-



Sorcery + (ST).

cade, où le joueur est happé par l'univers de la disquette. Il aura fort à faire pour se dégager des mondes imaginaires dans lesquels il est bel et bien emprisonné. ***Crucial Test*** est un jeu de société de test de connaissances, généreusement illustré et animé.

ERE, c'est-à-dire EXXOS, a montré ***Purple Saturn Day*** en version *ST* lors du festival de la Micro. La démonstration était prometteuse. Nous avons vu la version *Amiga* (et américaine) de ***l'Arche du Capitaine Blood*** : c'est une splendeur. Les sons, l'animation, les graphismes en font la version la plus impressionnante de ce logiciel. Quant au billard 3D, nous en avons vu un stade bien avancé. Pour la petite histoire l'équipe qui l'a mis au point vit à Bordeaux et édite l'une des lettres qui constituent « A... News ». Ils ont travaillé dans le cadre d'un projet de maîtrise informatique : « réalisation d'une simulation de billard français en trois


Soldier of Light (ST).


R-Type (Sega).


Graffiti Man (ST).



Emmanuelle (Amiga).

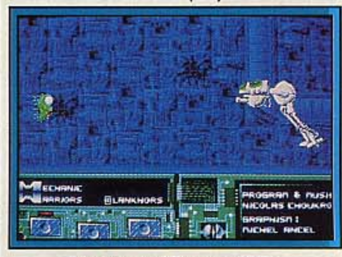

Dragon's Slayer de Linel (Amiga).


Dragon's Slayer (Amiga).


Purple Saturn Day (Exxos).


The Champ de Linel (Amiga).


Vroom (ST).


Mechanic Warrior (ST).

dimensions ». Nombre d'étudiants semblaient trouver que l'informatique est une matière universitaire trop sérieuse, pour travailler dur à produire un divertissement aussi futile...
Frédéric Autechaud, Laurent Pierre Gilliard, Philippe Rulleau et Olivier Vayssettes ont collaboré à ***1789***, ainsi qu'au ***Tour du monde en 80 jours,*** récemment édité par FIL sur *C 64*.
De son côté, la société LANKHOR s'active autour de nombreux produits. ***Rody et Mastico à la neige***, jeu d'aventure, à tendance éducative, destiné aux plus jeunes de nos lecteurs devrait sortir avant Noël sur *Atari ST*. Des versions *Amiga* et *PC* sont, elles aussi, dans les cartons. Plus proche de nous de par sa date de sortie, début novembre, ***G-Nius*** est un jeu d'arcade sur *Atari ST*. On y incarne un robot luttant contre d'autres rendus fous par un accident de vaisseau spatial. Les graphismes sont agréables, l'anima-


Dragon's Slayer (Linel).

tion très rapide et l'action requiert une bonne dose de concentration. Les bruitages sont de qualité et l'ensemble s'avère assez convaincant. Autre jeu d'arcade : ***Mechanic Warrior***. Attendu sur *Atari ST* peu avant Noël, il risque bien de faire parler de lui. Mêlant intimement arcade et stratégie, il propose un effet de profondeur saisissant grâce à une palette bien choisie.
Simulation de course de Formule 1, ***Vroom*** devrait sortir fin 88 sur *Atari ST* puis sur *Amiga*. Au programme, une animation de qualité, des graphismes agréables et des commandes très précises. Il propose cinq parcours et permet les arrêts pour ravitaillement. On en attend aussi la possibilité de jouer en réseau à deux. Cela sera possible quelle que soit la machine : *Atari* et *Amiga* communiqueront par l'intermédiaire de la prise RS 232 et chaque joueur verra son adversaire à l'écran.
Toujours pour fin 88, sur *ST* puis sur *Amiga*, ***Raiders*** est une simulation boursière capable de supporter de 1 à 4 joueurs. A noter que l'on peut jouer contre l'ordinateur. De son côté, le très attendu ***Maupiti Island*** est désormais annoncé pour la fin 88 sur *Atari*. La version *Amiga* n'est pas encore annoncée.
Mortville Manor est en bonne voie sur *PC* et *CPC* : ces versions devraient respectivement arriver vers la mi-novembre pour la première, fin 88 pour la seconde. On nous promet une synthèse de parole de qualité inconnue jusqu'à présent sur ces deux machines. Bref, Lankhor a un programme plutôt chargé !
DELPHINE SOFTWARE continue à travailler sur ***Bio Challenge*** et ***Castle Warrior***. Signalons que les responsables du département logiciels de cette entreprise nous ont fait entendre les musiques de ces deux programmes : c'est assez prometteur... Pour fin 88, début 89 sur *Atari ST* et *Amiga*.
Enfin, TITUS s'apprête à lancer deux produits qui vont dans le sens de *Galactic Conqueror*. A savoir : continuité dans le style de jeu mais nette amélioration de la qualité. Ainsi, ***Crazy Cars II*** propose des graphismes étonnants qui changent de ce que l'on avait l'habitude de voir chez Titus. Il doit sortir fin novembre sur *ST*, *Amiga* et *PC*. Une version *Amstrad CPC* est aussi prévue mais devrait sortir un peu plus tard. Jeu d'arcade pur et dur qui sera présenté à l'occasion d'Amstrad Expo 88, ***Titan*** est attendu sur *ST*, *Amiga* ▸

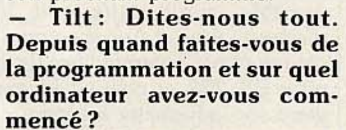
et *PC* courant décembre. Aux dires de Titus, il s'agit d'un jeu d'arcade mêlant *Boulder Dash III*, *Gauntlet II* et *Arkanoïd*. Prometteur, non ?

Chez INFOGRAMES Noël aura deux visages : les formes effilées de l'oiseau du temps (en aventure) et la houppe blonde de Tintin dans **Tintin sur la Lune**. Ce dernier logiciel résulte d'un contrat signé en avril 1988 entre Infogrames, les éditions Castermann et les éditions Hergé. Six programmes sont prévus : le premier adapte les albums « Objectif Lune » et « On a marché sur la Lune » ; « L'Ile Noire » et « le Trésor de Rackham le Rouge » serviront de trame aux prochains logiciels.

Nous avons vu une préversion de *Tintin sur la Lune*, assez pour un avant-goût des différents aspects du jeu : d'abord piloter la fusée entre les astéroïdes et les multiples débris qui encombrent l'espace, puis la faire alunir sans casse, ensuite déminer la fusée piégée et délivrer les autres membres de l'équipage. La fondation Hergé, pointilleuse sur le respect de l'œuvre, a contrôlé le scénario : pas de violence. Mais elle a concédé le tir sur des objets. Et le nombre de salles dans la fusée (plus de trente sur micro) dépasse celui déductible d'un examen serré de l'album. Incontestablement l'esprit de la BD s'animera sur les *Atari ST*, *Amiga*, *Thomson*, *Amstrad CPC* dès la mi-novembre.

A plus long terme (vers février) est prévu un jeu de rôle animé en 3D (sans nom définitif) tandis que ***les Toyottes***, action en 3D avec beaucoup d'écrans sur micro, sortira aussi en version papier.

Mathieu Brisou, Dany Boolauck,
Carsten Borgmeier,
Alexandre Zenou



News de R.F.A

Plusieurs titres nous viennent de RAINBOW ARTS. Commençons par ***Starball*** qui est une version très modernisée du tout premier jeu réalisé sur ordinateur : *Pong*. Les graphismes sont assez impressionnants. Le bruitage est tout simplement fantastique ! Sortie prévue sur *C 64* et *Amiga*.

Down at the Trolls (connu sous le nom de *Realm of the Trolls* avec label US Gold) déjà disponible sur *Amiga* et *ST* arrivera en janvier 89 sur *C 64* et *PC*. ***Jinks***, ce superbe casse-briques/flipper disponible sur *Amiga* et *C 64* est attendu sur *ST*. Date de sortie inconnue.

Mystery of the Mummy (titre originel : Bozuma retrace l'enquête d'un détective du début du siècle (vous). Il a cinq jours pour démêler les mystères de la momie dans la ville de Hambourg.

Très complexe, ce jeu d'aventure comporte des séquence d'arcade. Sa sortie est imminente sur *C 64* et il faudra attendre janvier 89 pour les versions *ST*, *Amiga* et *PC*.

Graphity Man : ce jeu d'action vous place dans la peau d'un personnage désireux de faire partie d'un gang de « graffitimaniacs ». Huit niveaux aux décors variés sont à parcourir (bars, métros, etc.). Ce titre est (en principe) déjà disponible sur *C 64*, *Amiga* et *ST*.

Danger Freak, sorti récemment sur *C 64*, arrive bientôt sur *ST* et *Amiga*. Ce jeu d'action vous permet de connaître les frissons du cascadeur professionnel. Pour terminer ce petit tour chez Rainbow Arts, voici une bonne nouvelle ! ***Katakis*** et ***Great Giana Sisters II*** vont finalement sortir ! Bien entendu, les sprites vont être modifiés pour éviter toute ressemblance trop frappante avec *R-Type* (pour *Katakis*) et *Super Marios Bros* (pour *Giana Sisters II*). Le nom *Katakis* sera remplacé par ***Denaris*** et on attend le nouveau nom de *Giana Sisters II*. Sortie de ces deux softs au début de l'anné 89.

Carsten Borgmeier,
Dany Boolauck

Le créateur : John Phillips

Récompensé, cette année, par le Tilt d'Or, *Nebulus* est l'œuvre d'un jeune programmeur d'outre-Manche, méconnu il y a encore peu de temps. Il nous révèle ses secrets et nous dit ce qu'il fera...

John Phillips est un jeune programmeur anglais de talent qui a créé le superbe *Nebulus*. Ce jeu de plates-formes a fait l'unanimité, il a déjà raflé toutes les récompenses auprès de la presse anglaise et est nominé pour le *Tilt* d'or 88 du meilleur jeu d'action. Tout cela pour dire que John Phillips est maintenant le programmeur vedette de Hewson et qu'il a récemment présenté les versions 16 bits de *Nebulus*, ainsi qu'*Eliminator*, son prochain programme.

— Tilt : Dites-nous tout. Depuis quand faites-vous de la programmation et sur quel ordinateur avez-vous commencé ?

— John Phillips : J'ai débuté à l'âge de 11 ans ; quant à l'ordinateur, je m'en suis construit un moi-même car je n'avais pas les moyens de me l'offrir.

— *Nebulus* est-il le premier programme publié ?

— Non, c'est le troisième. Le premier, je préfère ne pas en parler, disons que c'est une erreur de jeunesse. Le second s'appelle *Impossible*, je l'avais réalisé sur *Spectrum* et *Amstrad*.

— Vous travaillez donc sur plusieurs machines, quelles sont les versions de Nebulus que vous avez réalisées vous-même ?



Nebulus sur Sinclair Spectrum.

— Tout d'abord, j'ai réalisé ce jeu sur *Spectrum* ; ensuite, j'ai fait la conversion *C 64* et je viens de terminer les versions *ST* et *Amiga*.

— Il est très rare qu'un programmeur réalise tant de versions différentes ; en général, les conversions sont confiées à d'autres. Pourquoi avez-vous choisi cette formule ?

— En fait, j'aime beaucoup travailler sur des machines différentes et puis il est plus facile pour moi de faire une conversion plutôt que d'expliquer à un autre le principe du jeu et comment il fonctionne. De plus, en réalisant tout, je suis plus sûr du résultat.

— Les versions 16 bits de Nebulus sont très réussies, vous sentez-vous à l'aise sur ces machines ?

— J'aime beaucoup le *ST* et l'*Amiga*, mais ce dernier pose de nombreux problèmes de programmation.

— Revenons à *Nebulus*, comment avez-vous eu l'idée de ce jeu ?

— A l'origine, j'avais commencé un programme sur *Spectrum*. Il s'agissait d'un shoot-them-up à scrolling horizontal dans lequel un vaisseau tournait autour d'une station spatiale cylindrique. A un moment, l'idée m'est venue, j'ai retourné le tout, je suis passé à un scrolling vertical et c'est devenu *Nebulus*.

— Jouez-vous sur micro ou en salle d'arcade ?

— Oui, j'aime jouer. Mes jeux préférés sont *Mercenary* et *Virus*. Je n'aime pas trop les jeux d'arcade car je trouve qu'ils manquent souvent d'originalité. J'ai été récemment contacté par des éditeurs de jeux de café qui voudraient adapter *Nebulus*. Des négociations sont en cours, mais je ne suis pas certain qu'elles aboutissent.

— Pour terminer, quels sont vos projets ?

— Je viens de terminer *Eliminator* sur *ST*, c'est un shoot-them-up en 3D. Je me suis tout de suite remis à un nouveau projet : un nouveau shoot-them-up. En fait, j'ai décidé de reprendre l'idée de base de *Nebulus*, un vaisseau tournant autour d'une station spatiale ennemie et cette fois je la mènerai à son terme.

Propos recueillis
par Alain Huyghues-Lacour

8 bits Atari : pas morts

Une toute nouvelle société, Pulsar Software, vient de voir le jour en Angleterre. Accordant son soutien à la gamme *XL/XE*, elle propose quelques produits originaux comme *Fig-Forth*, un langage Forth évolué qui permet entre autres de réaliser des applications utilisant une souris. *Mouse Handler* autorise la même chose avec le Basic standard ; il est d'ailleurs livré avec une souris ST. Quant à *Procopy*, il s'agit d'un copieur. *(Fig-Forth* : 150 F. *Mouse Handler* : 250 F. *Procopy* : 150 F.) Stocksoft propose pour ces machines des démos images ou sonores, un catalogue de nombreux jeux et utilitaires, ainsi que des kits pour lecteurs de disquettes 810, 1050 et XF-551. Pulsar Software, 4 Church Hill Road, East Barnet, Herts EN4 8TB, Grande-Bretagne.

Laurent Tournade



Ça y est : la saison 1988 de la Turbo Cup est terminée. Pilotée par René Metge, la voiture sponsorisée par Loriciels s'est classée 3e au général. Nous avons été invité à Montlhéry afin d'assister à une course de la Cup : impressionnant. A la fin de cette dernière, Mathieu Brizou (en haut, à gauche), s'est précipité dans la voiture afin « d'faire un pti'tour », comme il l'a dit plus tard (et en plus, il n'a pas son permis !). Mais, Laurent Weill de Loriciels (photo du bas) l'a intercepté à temps...

Turbo Cup à l'essai

Elaboré en collaboration avec René Metge, *Turbo Cup* de Loriciels se veut simulateur de conduite avant tout. Nous avons eu l'idée de le faire tester par un professionnel du volant, afin d'avoir son avis...

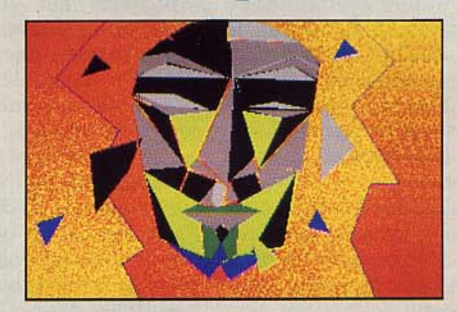
Vous le savez, *Turbo Cup* est enfin disponible. Elaboré en collaboration avec René Metge, pilote de la Porsche Turbo sponsorisée par Loriciels, ce simulateur de conduite automobile se veut le plus réaliste possible. C'est pourquoi, nous n'avons pu résister au plaisir de le faire tester par un pilote professionnel. Plus connu des amateurs de rallyes que du grand public, Pierre Lartigue est depuis cinq ans spécialiste des raids marathon. Courant actuellement sur Mitsubishi aux couleurs de Sonauto (importateur de Porsche et de Mitsubishi), il a notamment participé deux fois au rallye du Maroc, deux fois au rallye du Portugal et quatre fois au rallye de l'Acropole en Grèce. Bref, c'est un pro du volant ! Faire tester *Turbo Cup*, dont l'action se passe sur circuit, à un pilote de rallyes peut paraître bizarre. Mais Pierre Lartigue connaît aussi le bitume...

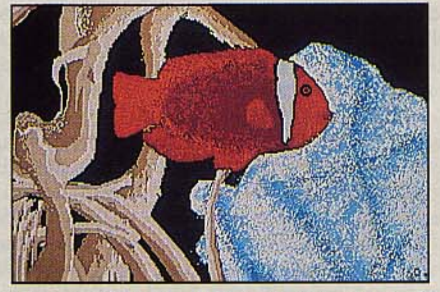
En voyant l'*Atari* sur lequel tourne *Turbo Cup*, Pierre Lartigue est un peu tendu : normal, c'est la première fois qu'il joue à un jeu sur micro et il ne s'en cache pas du reste. Baptême du feu : il prend la manette en main, choisit un circuit et démarre. Pour simplifier le premier tour, nous avons le mode de vitesse automatique. Très rapidement, Pierre Lartigue nous fait part de ses premières observations : *« l'ambiance est très proche de la réalité. On se croirait presque dans la voiture tant les détails sont réalistes (ambiance, feux arrières, fumée sortant du pot d'échappement lorsque l'on change de rapport) »*. Bref, sa première impression est assez favorable mais pour corser un peu le tout nous lui proposons de changer le mode de passage des vitesses : d'automatique, la boîte devient présélective. C'est-à-dire que l'on peut changer de rapport lorsqu'on le désire mais de manière restrictive. En seconde, par exemple, on peut passer en première ou en troisième mais pas directement en quatrième. En pleine course, Pierre nous confie qu'il faut de l'entraînement pour réaliser un bon temps. *« Il faut connaître les circuits, ce qui n'est pas mon cas. Bien sûr, il y a les panneaux mais il faut se concentrer sur le pilotage, comme au volant d'une véritable voiture, tant il y a de choses à faire. En fait, ici on pilote à l'oreille car on n'a pas le temps de regarder les instruments (compte-tours, tachymètre). Si on les regarde, on sort de la route... »*. Et il renchérit : *« J'ai déjà conduit une Porsche Turbo Cup. Avec ce logiciel, on retrouve les réactions de l'originale. Ce jeu permet d'acquérir des réflexes qui seraient utiles en réel, notamment en matière de tenue en cap. Il serait presque intéressant pour les écoles »*. Le moins que l'on puisse dire est que Pierre Lartigue est impressionné favorablement par *Turbo Cup*. Mais vous pensez bien que nous n'allions pas en rester là : aussitôt dit, aussitôt fait, nous connectons deux joysticks au *ST* et modifions encore le mode de changement des vitesses. Désormais, la manette de droite sert de frein, d'accélérateur et de



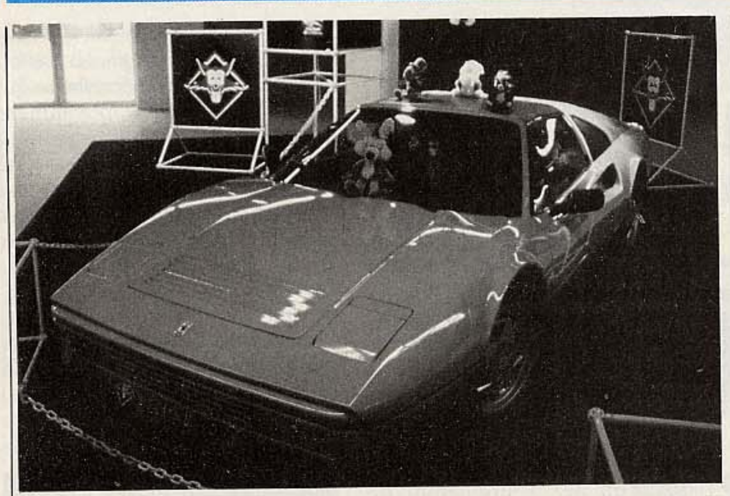
volant ; la manette de gauche de boîte de vitesse et d'embrayage. *« Je trouve ce mode intéressant*, dit Pierre Lartigue, *mais les enfants préféreront des modes plus faciles. »* Cela se comprend : cette méthode de changement de vitesses nécessite en effet une bonne dose de concentration. Mais Pierre s'en sort à merveille. *« On fait ce qu'on veut de la machine ! Tout à l'heure, je laissais aller la voiture dans les panneaux mais je viens de découvrir qu'il faut freiner ! En course, j'ai un cale-pied à gauche* (NDRL : sur l'embrayage) *mais je n'en ai pas à droite : je suis à fond tout le temps ! Ici il faut faire attention car lorsque l'on va trop rapidement, on a du mal à ramener le cap. »* En fait, son seul reproche concerne les trajectoires des autres voitures qu'il juge peu réalistes. *« On sent si la voiture qui est devant va aller à droite ou à gauche. En course, il y a un bluff de la part de l'adversaire. Par exemple, on donne un coup de frein violent tout en accélérant à fond. Le concurrent de derrière, voyant que son adversaire freine, fait pareil. Mais comme l'autre accélère en même temps, il largue rapidement son suiveur qui est alors trop loin pour profiter de l'effet d'aspiration. »* Mise à part cette légère concession certainement destinée à rendre le programme plus accessible au plus grand nombre, Pierre Lartigue juge donc favorablement *Turbo Cup*. Il l'avoue : *« J'ai tout eu avec Turbo Cup. »*

Les graphistes





Patrick Barbey, 13 ans, a réalisé son masque coloré sur un Amiga 500 à l'aide de Deluxe Paint II. En revanche, le poisson-clown est l'œuvre d'un Atariste de 17 ans, Olivier Delorieux. Pour obtenir ce résultat, il a utilisé conjointement Degas Elite et Néochrome sur son 520 ST.



Une Ferrari sur le stand Titus ? Oui, pour l'annonce du prometteur Crazy Cars II.

Plein feu sur les jeux

Salon unique en son genre en France, le Festival de la Micro se tenait, pour la seconde fois, cette année. Son ambition : devenir le PCS à la française. Y est-il parvenu ?

Le festival de la micro s'est déroulé du 14 au 16 septembre à l'espace Champerret, porte de Champerret, à Paris. L'exposition était partagée en deux parties : l'une avec des stands loués par des éditeurs, des distributeurs, des journaux ; l'autre partie, louée par Atari, présentait des applications thématiques et avait offert des stands à divers éditeurs (Exxos, Microprose, Microïds, Ocean, etc.) à condition qu'ils présentent un seul logiciel, illustrant qui l'action, qui l'aventure, qui la simulation... Des préversions tournent ici ou là : chez Ubi Soft, *Iron Lord* dont chacun se demande s'il sortira avant... 1992, et *B.A.T.* ; *Stuntman* chez Infogrames dont le stand présentait essentiellement les produits Cobra Soft, *Action Service* et *Maxi Bourse*, et annonçait *Tintin sur la lune* (déjà mentionné au PCS de Londres). Microïds, présent sur un grand stand comme sur l'espace Atari, met en valeur *Iron Trackers* (un logiciel d'action paramétrable et spectaculaire d'abord annoncé sous le seul titre *Trackers*) et *Chess Worker*, « un outil d'apprentissage et de progression au jeu d'échecs ». Son auteur, Jean Pierre Swallens, travaille depuis deux ans sur ce système expert et s'est défoulé en écrivant *Dossier Kha*.

En décembre, Microïds sortira sur *CPC*, *Highway Patrol*, poursuite automobile mixée d'aventure. Sur *CPC* encore, *Chicago 88* : entre flics et bandits motorisés, aux joueurs de choisir leur rôle, avec ou sans uniforme. *Eagle Rider* devrait sur *ST* bénéficier de graphismes en 3D pleins exceptionnellement rapides. Au stade de la démo cela semble exact, mais tout se jouera dans la réponse aux impulsions du joystick... Enfin ils annoncent une compilation *Thomson* et *CPC* avec *Quad*, *Superski* et *Grand Prix 500* est prévue à moins de 200 F. Microïds jubile et annonce 100 000 exemplaires vendus de *Grand Prix 500 CC* dont 50 000 aux USA. *Superski (Eddie Edwards Superski* en Grand-Bretagne) s'appelle *Downhil Challenge* aux USA où il est distribué par Broderbund.

Titus Software montre *Crazy Cars II* qui devrait faire un malheur. Chez US Gold, les *Olympic Games* de Epyx aux animations rapides servent de prétexte à un concours endiablé où les records tombent plus rapidement qu'aux JO. Apparemment l'ambiance du stand est un dopant plus efficace que tous les médicaments du monde. Coktel Vision présentait sa gamme de l'automne tandis que Exxos a sacrifié un *CPC 664* dans l'espoir de se concilier les dieux de l'informatique lors du lancement de *Purple Saturn Day*. Mais durant le pot qui soulignait la sortie prochaine de ce « voyage au centre de la 3D » « 10 000 % » arcade, la vedette était partagée avec le départ de Cécile Peyronnet, l'attachée de presse de Ere, qui quitte l'équipe pour se consacrer à une passion qui lui tient à cœur depuis longtemps : le chant. Désormais, elle arpentera les routes de France pour monter sur la scène des opéras du pays. Toute l'équipe de *Tilt* lui souhaite de réussir aussi bien dans sa nouvelle passion que dans son ancien métier.

Micro Application distribue *GFA Raytrace*, que nous avons aussitôt commencé à tester : rien que la démo d'un petit robot qui se balance et projette son ombre mouvante sur un échiquier a profondément marqué les utilisateurs de *ST* présents sur le stand.

Boutiques : JSI, ex-MSX Vidéo Center, recentre son activité sur l'*Amiga* sans laisser tomber les *MSX*. Sur *MSX* ils ont reçu *Super Laydock* et attendent *King's Valley II* et *Arkanoïd II*. *Parodius*, une cartouche Konami, devrait renouveler et enrichir le style illustré par *Nemesis*... En revanche le programme graphique *Pixel 3*, annoncé pour septembre, et très attendu des utilisateurs de *MSX2*, devrait avoir du retard.

Wings déborde de nouveautés : logiciels graphiques, PAO, scanners, dont nous reparlerons. L'aspect le plus intéressant pour les journalistes était cependant les stands de petits éditeurs provinciaux spécialisés. Nous avons rarement l'occasion de les rencontrer. Ainsi Micro C de Rennes complète sa gamme de logiciels éducatifs : sur *Amstrad CPC*, *Géographie (primaire)* et *Grammaire (6e-5e)*, pour les *Atari ST Math 1re* (deux disquettes pour chaque programme) ; enfin pour les *PC*, *Anatomie* (deux disquettes) et *Math 5e*. Cet éditeur prévoit notamment sur *Atari ST* une *Révolution de 1789*.

Esat Software de Bordeaux déborde de produits nouveaux : certains logiciels sont fournis avec des câbles. Ainsi, *Contact* permet aux *CPC* d'utiliser le modem du Minitel pour échanger des données au tarif des communications téléphoniques ; *Transfert* programme utilisant le câble Null Modem pour transférer des données entre deux *PC* aux lecteurs de disquettes aux formats différents. *Zénith II* est une nouvelle version d'un compacteur universel pour *Amstrad CPC et Hercule II*, un gestionnaire de disquettes pour *CPC*. *Memory* intercepte et sauvegarde les programmes en cours de déroulement sur *CPC* (ce n'est pas un copieur mais un moyen de sauvegarder des parties en cours).

Ades est un assembleur-désassembleur sur *CPC*. Sur *CPC* toujours, *Imprim'image* permet d'imprimer dans tous les formats, de la carte de visite à l'affiche. Enfin *Sprite Editor* sur *ST* regroupe un compilateur d'images et un générateur de sprites.

Pilat Informatique Educative de Saint Apollinard se niche à Pelussin 42410 (c'est dans le département de la Loire). Deux enseignants, Michel Hirtzler, et Robert Cabane inaugurent la MuAO (prononcer Mu-A-O) pour Maths Assistées par Ordinateur. C'est leur activité de professeurs, dans le secondaire et en prépa qui les a poussés à programmer, pour eux d'abord.

Du *CPC*, ils sont passés au *PC* en Turbo Pascal. Sur *ST*, ils programment en GFA Basic. Leurs nouveautés : *Géométrie plane* et *Transformations* sur *ST* et *PC*, prévu en novembre sur *CPC* et *PCW* (une face de la même disquette pour chaque machine) ; *Géométrie dans l'espace et solides* sur *ST*, puis *PC*, enfin *CPC* et *PCW* début 89.

De taille relativement limitée, cette seconde édition du Festival de la Micro était à l'évidence plus destinée aux amateurs de jeux qu'aux professionnels de la micro. De plus, l'absence remarquée de Commodore et d'Amstrad a fait tiquer certains. Il est vrai que ces deux entreprises représentent une part non négligeable du marché... L'absence du leader britannique des microloisirs s'explique par la proximité d'Amstrad Expo. Salon d'ailleurs fort attendu !

Denis Scherer

Hebdogiciel: pourquoi ?

Non, Diabolik Buster n'a pas eu le scoop de l'année ! Il avait oublié que le tenace Acidric Briztou enquêtait sur le sujet depuis deux ans...

Acidric Briztou : Alors, dis-moi tout... Comment t'es venue l'idée de faire un journal de micro ?

Gérard Ceccaldi : C'est assez simple à expliquer. Un jour, je pas-


N°144

11 F

ON VEUT NOUS FAIRE FERMER NOS GUEULES !

CONCOURS

BIDOUILLE GRENOUILLE

C'est nouveau, ça vient de sortir :

INFO 80 :

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :
AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 • CASIO FX 702 P •
COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 •
MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM •
TEXAS TI99/4A • THOMSON TO7, TO7/70 ET MO5 •

N°138

11 F

EXCLUSIF : UN NOUVEL AMSTRAD 512 Ko !

MATEZ LE NOUVEAU C64 !

BIDOUILLE GRENOUILLE

C'est nouveau, ça vient de sortir :

INFO 80 :

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :
AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 • CASIO FX 702 P •
COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 •
MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM •
TEXAS TI99/4A • THOMSON TO7, TO7/70 ET MO5 •

Grâce à un style accrocheur et à un ton acide, Hebdogiciel s'est attiré un lectorat nombreux ainsi que des procès retentissants...

sais devant chez Illel, un magasin situé pas très loin de l'endroit où j'habitais à l'époque. En vitrine, il y avait un ordinateur *Texas Instrument TI 99 4A* dont le programme avait sauté. Le listing était affiché : il y avait plein de chiffres bizarres à l'écran. Je suis entré dans le magasin pour qu'on m'explique et une heure plus tard je suis sorti avec un *TI* sous le bras. J'ai alors commencé à chercher des bouquins qui parlaient de ma bécane mais il n'y en avait pas. J'ai décidé d'écrire un livre sur le *TI 99 4A*. Il s'appelait « Jeux et Programmes pour l'ordinateur *TI 99 4A* ».

— Il s'est bien vendu ?

— Oui, 60 000 exemplaires malgré les bugs ! Ça s'explique par le fait qu'il était mis en place dans les FNAC au rayon micro et pas en librairie.

— Bon, mais comment t'es venue l'idée de faire *Hebdogiciel* ?

— Comme mon livre a bien marché, j'ai décidé de faire la même chose pour toutes les machines. Et puis comme il n'y avait pas de revues dédiées, ni de listings, j'ai décidé de faire un périodique.

— Et pourquoi avoir choisi de faire un hebdo ?

— Parce que tous les autres journaux étaient mensuels !

— Tu avais déjà fait des journaux avant ?

— Non ! Et les premiers entretiens avec les fournisseurs — imprimeur, photocomposeur, et autres — étaient marrants : on n'y comprenait rien ! Bref, ils ne nous faisaient absolument pas confiance et au début on a été obligé de payer cash !

— Justement, d'ou venait l'argent ?

— De la vente des bouquins, tiens !

— Dans quelles conditions est sorti le premier numéro d'*Hebdogiciel* ?

— Le premier numéro faisait huit pages et on l'a lancé à l'occasion du Sicob 1983 après une charrette de 98 heures ! Je me rappelle que j'avais été interviewé par une radio libre : 95.2. Mais l'émission n'est jamais passée. Faut dire que j'avais été nul, j'avais rien à dire !

— A l'époque, vous étiez combien ?

— On était cinq : deux à la maquette et trois bidouilleurs dont un plus ou moins à mi-temps parce qu'il faisait autre chose.

— D'où venaient les premiers listings ?

— On les avait fait nous-mêmes sur une dizaine de machines prêtées par les fabricants et importateurs. On n'en connaissait pas la moitié et on s'est débrouillé avec les manuels pour faire des programmes. Forcément, les premiers n'étaient pas terribles...

— Et pour la promotion, pour faire connaître *Hebdogiciel*, comment t'y es-tu pris ?

— Comme on n'avait pas d'argent pour la pub (on devait payer cash les fournisseurs), on a tiré 10 000 exemplaires de la couv (NDLR : abréviation de couverture) du premier numéro qu'on est allé distribuer sur le parvis du Sicob. A chaque fois qu'on voyait un mec y aller, on lui donnait une couv. Mais on se faisait courser par les flics parce que pour faire ça, nous aurions dû avoir un stand sur le Sicob !

— Résultat ?

— Aussi incroyable que ça puisse paraître, le premier numéro s'est vendu à 12 000 exemplaires. Il faut voir qu'à l'époque il n'y avait pas grand-chose pour les machines présentes sur le marché.

— Et ensuite ?

— Les programmes de lecteurs ont commencé à venir et le journal est parti comme ça, sans changement de formule pendant un an. Nous, on bossait de moins en moins puisque qu'on n'avait plus qu'à tester les listings qu'on recevait. Bref, on a marché sur la programmation.

— Comment sont arrivés les premiers articles ?

— Un an après le lancement du journal. Atari a décidé de lancer une gamme de softs. C'est là qu'on a fait le premier rédactionnel en titrant : « Atari nous prend pour des cons ! »

— Raconte...

— Ils devaient sortir divers softs pour plusieurs machines. Ils sont venus nous voir pour nous proposer un deal : on leur passait des pubs gratos et on pouvait vendre les softs par correspondance moins chers que les autres (280 F au lieu de 300 F). On a commencé à passer les pubs et les commandes sont arrivées. Mais on n'était pas livré sur certaines machines. Normal : un certain nombre de softs ne sont jamais sortis ! Atari nous avait vraiment pris pour des cons, nous et nos lecteurs. Ensuite on s'est jamais arrêté de défendre la veuve et l'orphelin. On emmerdait le monde pour le plaisir.

— D'où : Ceccaldi égal Dieu ?

— Oui, c'est ça !

— Par la suite, les articles n'ont-ils pas pris une place trop importante par rapport aux listings ?

— Non, le rédactionnel n'a jamais empiété sur les listings !

— Et les procès dans tout ça ?

— Il y a eu trois gros procès, tous intentés par Amstrad. Le premier, c'était parce qu'on avait fait une couverture où on voyait un dessin de Maëster représentant Alan Michael Sugar avec un T-Shirt sur lequel était marqué Gros Porc en anglais, ou un truc dans le genre. Amstrad nous a attaqué pour injure publique mais ils ont perdu. Le second procès qu'il nous a fait, c'était parce qu'on avait déposé le nom d'*Amstrad Magazine*. Ils l'ont perdu aussi parce qu'à l'époque Amstrad n'était pas très connu. Si quelqu'un dépose aujourd'hui Renault Magazine et que la Régie lui fait un procès, il est sûr de perdre ! Le troisième gros procès qu'Amstrad a intenté contre nous l'a été parce qu'on avait fait une couverture avec un faux Amstrad : le CPC5512, sorte de 6 128 avec 512 Ko de Ram, un lecteur de disquettes cinq pouces un quart et un intégrateur graphique. Ils demandaient un milliard de dommages et intérêt ! Là encore, Amstrad a perdu.

— Et les autres procès ?

— Je m'en souviens plus : il y en avait trop ! Ah si, je me rappelle qu'Amstrad nous a aussi fait un procès pour empêcher Shift Editions (NDLR : société éditrice d'*Hebdogiciel*) de sortir *Amstrad Hebdo*. Ils ont été déboutés parce que nous étions propriétaires de la marque pour la presse.

— Qu'elles étaient les ventes moyennes d'*Hebdogiciel* ?

— J'en sais rien ! Je me souviens qu'une fois on a atteint les 80 000 exemplaires pour un seul et même numéro !

— C'est énorme ! Et à la fin ?

— On tournait aux alentours des 34 à 35 000 exemplaires par semaine. En fait, on n'a jamais arrêté de grossir jusqu'au développement du *CPC* d'Amstrad. Pour le banc d'essai de cette machine, on avait titré : « Attention, cet ordinateur est dangereux ». On avait raison ! Le *CPC* a commencé à prendre des parts de marché à plein de petites machines dont nous étions les seuls à parler. Les importateurs de ces machines n'ont pas pu résister longtemps et le marché est devenu beaucoup trop mouvant. Pas mal d'acheteurs ont été dégoûtés de la micro parce qu'ils avaient acheté une machine 5 ou 6 000 balles et que six mois après, plus rien : plus d'importateur, plus de S.A.V. Résultat : ils ne lisaient plus *Hebdogiciel* !

— D'où l'idée du club, histoire de renflouer un peu le journal...

— Non, le but du club n'était pas de faire du fric mais nous voulions avoir une activité normale de distributeur normal pour moraliser le milieu.

— Le milieu des gros gras grossistes ?

— Oui. Des softs vendus 99 F prix public en Grande Bretagne se retrouvaient à 150 F et plus en France. Compte tenu de la marge grossiste, cela veut dire que les importateurs n'hésitaient pas à multiplier par quatre ou cinq le prix des softs ! Un importateur normal se contente de prendre 30 %, c'est ce que faisait le club : nous achetions comme les autres pour revendre les softs en faisant une marge normale et sans baiser l'acheteur.

— Le club a été mal accueilli par la profession, non ?

— Ça a été une véritable levée de ▶

boucliers, oui ! De nombreux éditeurs refusaient de nous vendre leurs softs.
Nous les avons tous attaqués, on a tous été déboutés et ils ont continué comme si de rien n'était parce que les grossistes faisaient pression sur eux. La concurrence est libre officiellement. La justice dit que la concurrence est libre mais en pratique la concurrence n'est pas libre en France !
En fait, on a été obligé de renvoyer 50 % des chèques faits à l'ordre du club par les membres parce qu'on n'était pas livré !

— A la fin, il y avait combien de personnes ?

— En tout, l'équipe comprenait quarante et une personnes dont quelques pigistes qui bossaient tous les mois pour nous.

— Quarante et une personnes sur *Hebdogiciel* ?

— Non, on avait aussi *Amstrad Hebdo, Marcel*, les numéros hors-série d'*Hebdogiciel* et le club !

— Cela dit, ça n'explique pas pourquoi *Hebdogiciel* s'est arrêté !

— On ne s'est pas arrêté à cause du club ni à cause des procès mais parce qu'on en avait ras le bol !

— Mais pourquoi une fin si brutale ?

— A cause des abonnés, du club : on est parti la queue entre les jambes. On pouvait pas arrêter noblement...

— Cela dit, quels conseils donnerais-tu à quelqu'un qui désire monter un journal ?

— Il faut faire gaffe à la gestion. Moi, j'ai jamais eu le temps de me pencher là dessus, pourtant c'est l'essentiel.

— Financièrement, *Hebdogiciel* ça a donné quoi ?

— Sur le premier exercice, on a perdu cinquante briques. Le second a été équilibré et le troisième s'est soldé par six millions de pertes.
Mais tout était viable !

— A ton avis, si quelqu'un veut lancer un canard quelle est la bonne formule ?

— C'est pas de faire un hebdo, c'est trop fatigant. Le reste, j'en sais rien !

— Au fait, depuis la fin d'*Hebdogiciel* qu'est-ce que tu as fait ?

— Je me suis amusé. J'ai fait un enfant. Je me suis reposé.

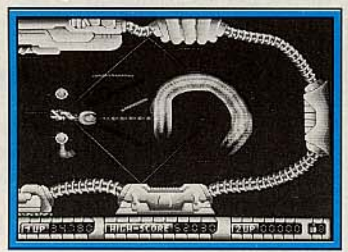
— Et maintenant ?

— Je veux voir le papier avant qu'il soit publié, sinon, crac, procès !

Propos recueillis par Acidric Briztou et...Diabolik Buster

Et ils pompaient

Katakis ne verra pas le jour ! Pourtant, il fait parler de lui...



Katakis : des décors somptueux...



trop proches de ceux de R-Type !

Nous avons découvert *Katakis* en octobre, un superbe shoot-them-up sur *Amiga*. nous avons tous été conquis et nous nous apprêtions à en faire un hit. Soudain la terrible nouvelle arriva sur nos télescripteurs : Activision menace de faire saisir ce programme dès sa sortie pour cause de plagiat sur la personne de *R-Type*. Il faut bien reconnaître que ces deux programmes ont indiscutablement un air de famille. On peut comprendre qu'Activision, après avoir acquis à prix d'or la licence du grand succès d'arcade de Sega, ne voie pas d'un très bon œil l'arrivée sur le marché d'un clone de cette qualité, avant même la version officielle. On peut s'étonner de cette attitude car si l'on devait interdire tous les plagiats, il y aurait beaucoup à faire !
Katakis est un programme de Rainbow Arts, un éditeur allemand. Leurs jeux sont généralement excellents, mais s'inspirent souvent de grands succès d'arcade : *Garrison* (le fils de *Gauntlet*) *Thunder Boy* (copain de *Wonderboy*) et les *Giana Sisters* (les sœurs des *Mario Bros*). On peut signaler au passage que cet éditeur a actuellement un problème du même type avec Nintendo, au sujet de la sortie de *Great Giana Sisters II*. Si cette firme allemande désire faire une pub TV on peut leur proposer un scénario : plan sur un élève au fond de la classe, près du radiateur, en train de copier sans vergogne sur son voisin. Le professeur s'écrie : « Dites-moi le petit Rainbow Arts, c'est bientôt fini ? Vous serez en retenue dimanche. En vous y prenant comme ça qu'allez vous devenir plus tard. » Et le petit Rainbow Arts de répondre ingénument : « créateur de jeux vidéo, M'sieur », sous les rires de ses camarades. Trêve de plaisanteries, deux choses sont certaines. La première est que les scénaristes de Rainbow Arts ne doivent pas trop se fatiguer les méninges pour trouver des concepts originaux. Mais la seconde est qu'ils savent vraiment programmer un jeu. Il suffit de voir *Katakis* quelques instants pour se rendre compte de l'énorme travail qu'a nécessité sa réalisation. C'est assez impressionnant.
Votre vaisseau arrive à l'entrée de la base ennemie, une vague d'Aliens surgit et vous les détruisez en ramassant une icône au passage. Une pièce traverse alors l'écran et vous devez l'attraper afin qu'elle se fixe à l'avant de votre vaisseau. Il s'agit d'un écran-bouclier qui vous protège des tirs et des collisions vers l'avant. Il était temps car des dizaines de vaisseaux ennemis foncent sur vous à toute vitesse. Vous en abattez un grand nombre et continuez votre progression.
Un chameau de métal marche sur le sol en vous arrosant de bombes, tandis qu'une nouvelle vague d'Aliens surgit. Vous en abattez quelques-uns, quand, soudain, un robot tombe juste devant votre vaisseau. Et ça continue comme ça, jusqu'à la fin. L'action est frénétique et ne vous laisse pas un instant de répit. Il y a plus de choses dans un seul niveau de *Katakis* que dans bien d'autres shoot-them-up. Vous devez faire face à des centaines d'ennemis déchaînés. Et puis, les équipements supplémentaires sont aussi variés qu'efficaces. D'autres boucliers, mobiles cette fois, peuvent se fixer en dessous et au-dessus du vaisseau, ce qui est très utile pour se protéger des tirs des robots au sol. Mais même avec cet attirail, il faut s'accrocher pour progresser car *Katakis* est rapide et difficile.
Les vaisseaux ennemis sont nombreux et variés, comme dans l'original. Certains, énormes, occupent une grande partie de l'écran, ne vous laissant pas beaucoup de place pour manœuvrer. L'un d'entre eux est particulièrement impressionnant : il occupe l'équivalent de trois largeurs d'écran.
Katakis bénéficie d'une réalisation irréprochable : les décors sont somptueux et les sprites très variés. L'animation, précise et rapide, est impressionnante car à chaque instant il y a de très nombreux sprites qui traversent l'écran à toute allure. La bande sonore ajoute beaucoup d'atmosphère à ce jeu.
Katakis est un chef-d'œuvre que vous ne verrez peut-être jamais. Mais consolez-vous, Rainbow Arts est en train de le modifier quelque peu, notamment en redessinant certains sprites, et ce programme devrait être publié prochainement sous le nom de *Denaris*. *Katakis* est mort, longue vie à *Denaris*.

Alain Huyghues-Lacour

Le Guide 89 : la Bible

Comme tous les ans, *Tilt* vous propose la Bible des microloisirs ! Cet ouvrage de référence, nommé « *Jeux et Micro, Le Guide 1989* » sera mis en place dans les kiosques dès le 16 novembre 1988 au prix de 29 F. Il vous révèlera en exclusivité les logiciels récompensés par la plus enviée des gratifications qui soit en matière de micro-informatique de loisirs : les Tilt d'or Canal + ! Quels sont les titres choisis par la rédaction ? Patientez quelques jours et vous le saurez... Cette année, *Tilt* est encore allé plus loin en sélectionnant pour vous les 200 meilleurs logiciels du monde, logiciels que tout passionné du joystick doit posséder !
Ce n'est pas tout. Nous avons voulu ce numéro hors-série le plus complet possible. Il passe donc en revue 2 000 logiciels commentés et notés par les testeurs de la rédaction de *Tilt*. Oui ! Vous avez bien lu : 2 000 logiciels disséqués, analysés. Une première mondiale ! Bref, le *Guide 89* est un véritable outil de référence qui vous permettra de choisir en toute connaissance de cause les programmes dignes de figurer dans votre logithèque. Il vous permettra aussi de faire le point sur les divers ordinateurs présents sur le marché. Spécialistes ou utilisateurs chevronnés font part de leurs expériences respectives et n'hésitent pas à donner leurs avis sur leurs ordinateurs préférés. Bien entendu, vous trouverez également toutes les adresses utiles en France : boutiques éditeurs, importateurs, fabricants de micros... Le *Guide 89* se pose en tant que référence absolue et inégalée. Un numéro à ne manquer sous aucun prétexte !


L'ACTION – SIMULATION
AIRBORNE
RANGER
RANGER
DISPONIBLE SUR: IBM PC
C64
Prevu pour décembre. AMSTRAD CPC
ATARI ST
MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION
MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

3615 MICROMANIA des affaires en or tous les jours sur votre minitel ! En novembre des surprises dans tous les paquets

ATARI ST

FORCES MAGIQUES	**249F**
+LA PANTHERE ROSE	
+WESTERN GAMES+CLEVER	
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE	
OCEAN 5 STARS	**245F**
+ENDURO RACER+CRAZY CARS	
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL	
COMPUTER HITS	**275F**
+DEEPSPACE+BRATACCAS	
+ HACKER2+LIT. COMP. PEOPLE	
ARCADE FORCE	**295F**
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES	
+GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	**245F**
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX ST	**245F**
+ WINTER GAMES+SUPER	
CYCLE+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+ SUPER TENNIS+ MAJOR	
MOTION+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**195F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIOUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES

944 TURBO CUP	**245F**
AAARGH	185F
ACTION SERVICE	225F
ADV. DUNG AND DRAG.	225F
AIRBALL	**195F**
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	185F
BARBARIAN 2	145F
BATMAN	**195F**
BLAZZING BARRELS	**195F**
BOMBUZAL	**195F**
CALIFORNIA GAMES	195F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CYBERNOID	185F
DALEY'S THOMSON'S OLYMPIQUE CHALLENGE	185F
DESOLATOR	185F
DOUBLE DRAGON	**195F**
DRILLER	185F
DUEL	225F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
EXOLON	185F
FEDER. OF FREE TRADERS	285F
FINAL ASSAULT	**195F**
FISH	**245F**
FRIGHT NIGHT	**195F**
FOOTBALL MANAGER 2	185F
GALACTIC CONQUEROR	249F
GAME OVER 2	**195F**
GARRISON 2	185F
GARY L. HOT SHOT	**195F**
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GENIUS	195F
GHOST AND GOBBLINS	**195F**
GRAFFITI MAN	**195F**
GUERILLA WAR	185F
HELL FIRE	**195F**
HERCULE	185F
HIGH EPIDEMY	**245F**
HOT SHOT	185F
INCANTATION	225F
IRON LORD	**245F**
IRON TRACKERS	**220F**
INTERNATION. KARATE +	185F
IRON LORD	225F
JUPITER PROBE	**149F**
KENNEDY APPROACH	225F
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GROTEMB.	225F
LES TUNIQUES BLEUES	185F
LIVE AND LET DIE	195F
1943	185F
MARS COPS	225F
MATA HARI	**195F**
MAXI BOURSE	**210F**
MAY DAY SQUAD	**195F**
MENACE	**225F**
MONTE CRISTO	220F
MOTOR BIKE MADNESS	**149F**
MOTOR MASSACRE	185F
NEBULUS	185F
NETHERWORLD	185F
NIGEL MANSELL'S	195F
NUMERO 10	225F
OPERATION WOLF	**195F**
PAC MANIA NAMCO CO.	**195F**
PAPER BOY	185F
PARANOIA COMPLEX	**195F**
PETER PAN	195F

NOUVEAUTES

PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
POWERDROME	225F
PUFFY'S SAGA	**245F**
RAMBO 3	185F
REALM AT THE TROLLS	**195F**
RENEGADE	195F
RETURN TO THE JEDI	**195F**
RIMRUNNER	145F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
SHOOT' EM UP CONST. KIT	225F
SKY CHASE	225F
SOLDIER OF LIGHT	185F
SORCERY PLUS	**195F**
SPACE HARRIER 2	185F
STARSHIP	145F
SPEEDBALL	**245F**
STAC	**385F**
STARBALL	**195F**
STARGOOSE	**195F**
STARRAY	**195F**
STARTRAP	**195F**
STORM LORD	185F
STORMTROOPER	225F
SUMMER OLYMPIAD	**195F**
SUPER STAR ICE HOCKEY	185F
SUPERMAN	**245F**
TERRIFIC LAND	195F
TARGET RENEGADE	185F
THE ELIMINATOR	185F
THE GAMES WINTER ED.	195F
THE KRISTAL	**245F**
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MIS...	245F
THE SENTINEL	185F
THE TEMPLE OF FLY....	275F
THE THREE STOOGES	295F
TIGER ROAD	**195F**
TIMES OF LORE	225F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERAT.	**195F**
TT RACER	**245F**
TYPHOON	185F
TRUCK	225F
ULTIMATE GOLF	**195F**
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VICTORY ROAD	185F
WANDERER	185F
WANTED	**285F**
WHIRLIGIG	185F
WAR GAME CONST SET	245F
ZOOM	**195F**
ALIEN SYNDROME	185F
ARMY MOVES	175F
ARKANOID 2	185F
BIRDIE	185F
BARD'S TALE	225F
BIONIC COMMANDO	185F
BOMBJACK	225F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUGGY BOY	225F
CARRIER COMMAND	235F
CHESS MASTER 2000	225F
CORRUPTION	225F
DEFENDER OF THE CROW.	275F
DEGAS ELITE	225F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
EXPLORA	375F
FIRE AND FORGET	269F
FER ET FLAMME	285F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
G.I.G.N OP. JUPITER	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
IMPOSSIBLE MISSION 2	185F
JEANNE D'ARC	285F
JET	385F
KARATE KID 2	155F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	275F
L'EMPIRE CONTRE ATT..	185F
LE MAITRE DES AMES	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MICKEY MOUSE	185F
NIGHT RAIDER	185F
OBLITERATOR	225F
OFF SHORE WARRIOR	269F
OUT RUN	195F
OVERLANDER	225F
PLATOON	185F
QUESTRON 2	225F
SCRABBLE	225F
SDI	285F
SKRULL	225F
SLAP FLIGHT	175F
SILENT SERVICE	225F
SIDEWINDER	125F
SINBAD	225F
SPACE HARRIER	225F
SPACE RACER	185F
SPITFIRE 40	185F
STARGLIDER 2	225F
SUPER HANG ON	145F
SUPERSKI	220F
STREETSFIGHTER	195F
STRIP POKER II	145F
SUPERSPRINT	145F
TERRAQUEST	145F
TERRORPODS	195F
THE HUNT FOR RED OCT.	225F
THUNDERCATS	185F
ULTIMA 4	225F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VIRUS	195F
20 000 LIEUES SS MERS	245F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WHERE TIME STOOD ST	185F
XENON	185F
ZOMBI	195F
ZYNAPS	185F

PC compatibles

EPYX ON PC 2	**195F**
+WORLD GAMES+ROLLING	
THUNDER+JINKS+LEADERB	
COMPILATION UBI	**275F**
+ZOMBI+NECROMANCIEN	
+MASQUE PLUS	
PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	**195F**
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOAR	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	**275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON	
+STARTING BLOCK+BIG BEN	
PC HITS	**225F**
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS	
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER	
944 TURBO CUP	**245F**
A 320	**195F**
ADV. DUNG. AND DRAG.	225F
ACTION SERVICE	**195F**
AIRBORNE RANGER	**245F**
ALBEDO	**215F**
APOLLO 18	**225F**
ARKANOID 2	185F
BARBARIAN	185F
BARDS TALE	225F
BATMAN	**195F**
BATTLECHESS	**245F**
BIONIC COMMANDO	185F
BUBBLEGHOST	225F
CARRIER COMMAND	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT	245F
COMBAT SCHOOL	185F
CRUCIAL TEST	220F
DALEY THOMPSON "S OLYMPIQUE CHALL.	**195F**
DARK SIDE	185F
DEFENDER OF THE CROW.	245F
DOSSIER KHA	225F
DOUBLE DRAGON	**195F**
ECHELON	185F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
EMPIRE	**195F**
FEDE. OF FREE TRADERS	285F
F15 STRIKE EAGLE	185F
F19 STEALTH FIGHTER	**245F**
FER ET FLAMME	225F
FINAL ASSAULT	**195F**
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
FREEDOM	220F
4X4 OFF ROAD RACING	185F
GABRIELLE	225F
GALACTIC CONQUEROR	249F
GAME OVER 2	**195F**
GARY L. HOT SHOT	185F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERAT. JUPITER	285F
GUNSHIP	325F
HIGH EPIDEMY	**239F**

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Amstrad	
4 Disq. vierges CPC	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX PC.	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

PC COMPATIBLES

HOT SHOT	185F
HURLEMENTS	215F
IKARI WARRIORS	185F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDY 500	149F
INTERNAT. KARATE +	**245F**
IRON LORD	**285F**
KARATE KID 2	**185F**
JACKAL	185F
JEANNE D'ARC	285F
JET	375F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEM.	215F
L.A. CRACKDOWN	185F
L'ARCHE CAPIT. BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LIVE AND LET DIE	225F
MANHATTAN DEALER	225F
MAXI BOURSE	225F
NEBULUS	**195F**
NIGHT RAIDER	185F
OFF SHORE WARRIOR	245F
OPERATION WOLF	**195F**
PETER PAN	195F
PLATOON	185F
PUFFY'S SAGA	**245F**
QUESTRON 2	265F
RAMBO 3	185F
ROCKET RANGER	245F
SCENERY DISKS EUROPE	**195F**
SCRABBLE	225F
SKATE BALL	**245F**
SIDE ARMS	225F
SINBAD	245F
SKATE OR IDE	225F
SPACE RACER	185F
SPEED BALL	**295F**
STAR FLEET	225F
STAR TREK	**245F**
STARGOOSE	**245F**
STARRAY	**245F**
STARWARS	**195F**
STREET SPORT SOCCER	185F
TECHNOCOP	**195F**
TEST DRIVE	225F
TIGER ROAD	**195F**
THE LAST NINJA 2	185F
THE PRESIDENT IS MIS.	225F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TRUCK	**235F**
TYPHOON	185F
ULTIMA IV	225F
ULTIMA V	225F
ULTIMATE GOLF	**195F**
U.M.S.	225F
VICTORY ROAD	185F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
20000 LIEUES SS MERS	199F
WHERE TIME STOOD ST.	195F
ZYNAPS	185F

AMIGA

AMIGA GOLD HITS	**249F**
+BIONIC COMMANDO+ROLLING	
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD	
FORCES MAGIQUES	**249F**
+LA PANTHERE ROSE	
+WESTERN GAMES+CLEVER	
AND SMART+ VAMPIRE EMPIRE	
1943	225F
19 BOOT CAMP PART1	185F
4X4 OFF ROAD RACING	225F
944 TURBO CUP	**245F**
ALIEN SYNDROME	185F
ADV. DUNG. DRAG.	225F
AIRBALL	**195F**
ALBEDO	195F
ARMY MOVES	225F
ASTAROTH	**195F**
A.T.F.	225F
BARD'S TALE 2	249F
BARD'S TALE 3	**249F**
BATMAN	**245F**
BATTLE CHESS	**245F**
BEYOND THE ICE PAL.	225F
BIRDIE	245F
BIVOUAC	225F
BLAZZING BARRELS	195F
BOMBJACK	245F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUGGY BOY	249F
CALIFORNIA GAMES	225F
CAPONE	**295F**
CARRIER COMMAND	245F
COMBAT SCHOOL	195F
COSMIC PIRATES	**195F**
CYBERNOID	225F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	225F
DEFENDER OF CROW.	325F
DOUBLE DRAGON	**195F**

AMIGA

DRILLER	225F
DUNGEON MASTER	225F
ELITE	**245F**
EMMANUELLE	220F
EXPLORA	375F
FEDERATION OF FREE.	275F
FERRARI FOMULA ON.	269F
FINAL ASSAULT	**195F**
FIRE AND FORGET	249F
GALACTIC CONQUER.	249F
G.I.G.N. OP.JUPITE	225F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON 2	225F
GEE BEE AIR RALLY	195F
GHOST AND GOBBLINS	**245F**
GREEN BERET	225F
GRYSOR	225F
GUERRILLA WAR	225F
HOT SHOT	185F
IKARY WARRIOR	225F
IMPOSSIBLE MIS. 2	225F
INTERCEPTOR	249F
IRON LORD	**295F**
JET	395F
KARATE KID 2	**245F**
KING OF CHICAGO	325F
L'ARCHE CAP. BLOOD	345F
L'EMPIRE CONTRE AT.	185F
MENACE	225F
MOTOR MASSACRE	185F
NEATHERWORLD	225F
NEBULUS	**195F**
NIGHT RAIDER	225F
OBLITERATOR	195F
OFF SHORE WARRIOR	249F
OPERATION WOLF	**245F**
OUT RUN	225F
PAC MANIA NAMCO CO.	**195F**
PLATOON	225F
POWERDROME	**245F**
PUFFY'S SAGA	**245F**
RAMBO 3	225F
REALM OF THE TROLLS	**245F**
RETURN OF THE JEDI	**195F**
ROAD BLASTERS	225F
ROCKET RANGER	309F
SCRABBLE	**245F**
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SKRULL	225F
SKYCHASE	185F
SKYFOX 2	199F
SPACE HARRIER	225F
SPACE HARRIER 2	**195F**
STARGLIDER 2	225F
STARGOOSE	**195F**
STARRAY	**245F**
STREET FIGHTER	195F
STREETSPORTS BASK.	195F
SUPERMAN	**245F**
SUPERSKI	220F
TECHNOCOP	**195F**
THE ELIMINATOR	225F
THE GAMES WINTER	195F
THE KRISTAL	**245F**
THE LAST NINJA 2	195F
TIGER ROAD	**245F**
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERAT.	**195F**
TYPHOON	225F
ULTIMA 4	225F
ULTIMATE GOLF	**195F**
UMS	245F
VICTORY ROAD	225F
VIRUS	195F
WANDERER	225F
WHIRLIGIG	185F
XENON	185F
ZOOM	**195F**
ZYNAPS	225F

SPECTRUM

GAME SET AND MATCH 2	**149F**
HISTORY IN THE MAKING	**249F**
OCEAN DYNAMITE	**149F**
LES BEST DE US GOLD	**149F**
TAITO COIN OP COLLEC.	**129F**
KARATE ACE	**115F**
GOLD SILVER BRONZE	145F
ELITE 6 PACK N°3	95F
ARCADE ACTION	119F
LES GREMLINS	119F
LA COLLECTION KONAMI	119F
TOP TEN COLLECTION	99F
GEANTS D'ARCADE	119F
LES TRESORS USG	115F
BEST OF ELITE 2	95F
HIT PACK 2	95F
GAME SET AND MATCH	129F
HIT PACK 2	98F
THEY SOLD A MILLION 3	95F
THEY SOLD A MILLION 2	95F

AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA.

DEMENT !!! Kit de téléchargement **99 F** avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

AMSTRAD

HISTORY IN MAKING 249/299F
MEGA COMPILATION US GOLD
+LEARDERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
+HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU
+MASTER+SPYHUNTER+ROAD
+RUNNER+BRUCELEE+GOONIES
+WORL. G.+ RAID+BEACH HEAD
LES BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+TOUR
+DE FORCE+MASK 2+BLOOD
+BROTHERS+HERCULES+NORTH
+STAR+TRIAXOS+BLOODVALLEY
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CARS+COMBAT
+SCHOOL+SALAMANDER+DRILLER
+GRYZOR
GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND
+FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF
FORCES MAGIQUES 149/199F
+LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4
+WESTERN GAMES+CLEVER
+AND SMART+OPER. NEMO
LES AS DU CIEL 149/199F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE
+SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR
+TRAFFIC CONTROL+STRIKE
+FORCE HARRIER+ACE OF ACE
FIST AND THROTTLES 95/139F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY
+THUNDERCATS+IKARI
WARRIOR+DRAGON'S LAIR
FRANK BRUNO BIG . 129/179F
+FRANK BRUNO BOXING
+SCOOBY DOO +COMMANDO
+GHOSTNGOBBLINS+AIRWOLF
+BOMBJACK+SABOTEUR....
LES FUTURISTES 149/199F
+BOB MOR+S. F.+SAPHIR+ MINE
AUX DIAMS.+ANTHROPIE
SIMULATION PACK 145/195F
+GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI
LES DEFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE+ARKANOID 1
+ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT
GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
LEADERBO. "PAR 3" 145/169F
+LEADERBOARD+LEADERBOARD
TOURNAM.+W CL LEADERBOAR
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO
RACER+PAPERBOY+GHOSTNGOB
BLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE

BENEFICIEZ A PARIS
DES PRIX MICROMANIA
BOUTIQUE MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN
64 bd Haussmann
"Espace Loisir Sous-sol"
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
LA REGLE DE CALCUL
65/67 bd Saint Germain
75005 Paris
Métro Saint Michel ou Maubert

GEANTS D'ARCADE	**115/195F**
AMST GOLD HIT 3	**115/195F**
LES GREMLINS	**115/165F**
COLL KONAMI	**115F/185F**
LES TRESORS USG	**99/195F**
BEST OF ELITE 2	**95/145F**
OCEANSTAR HIT 2	**99/145F**
IMAGINE ARC. HITS	**99/145F**
ELITE 6 PACK N°2	**95/145F**
ALBUM DIGITAL	**99/145F**
ALBUM EPYX	**99/189F**
ALBUM LORICIEL	**95/145F**
ALBUM UBISOFT	**165/195F**
GAME SET MATCH	**129/179F**
HIT PACK 2	**95/145F**
KARATE ACE	**115/175F**
OCEAN STAR HIT	**95/145F**
PACK FIL N°2	**139/189F**
TOP TEN COLLECT.	**99/145F**

NOUVEAUTES

4X4 OFF ROAD RAC.	**99/149F**
944 TURBO CUP	**195/245F**
A 320	**145/195F**
ACTION SERVICE	139/189F
AIRBORNE RANGER	185/225F
ALIEN SYNDROME	95/139F
ARTURA	95/135F
BARBARIAN(PSYNOS.)	95/139F
BARBARIAN 2	89/139F
BATMAN	**99/149F**
BLACKLAMP	89/139F
BOMBUZAL	**99/149F**
CARRIER COMMAND	145/195F
CORPORATION	95/145F
CYBERNOID 2	95/135F
DOUBLE DRAGON	**99/149F**
ECHELON	89/139F
EMMANUELLE	ND/195F
FERNANDEZ MUST DIE	95/139F
FREEDOM	ND/195F
GALACTIC CONQUERO.	129/169F
GAME OVER 2	**99/149F**
GARY L. HOT SHOT	95/135F
G.I. HERO	89/139F
GUERILLA WAR	89/139F
HURLEMENTS	135F/175F
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HORSE	99/149F
IRON LORD	**155/195F**
LIVE AND LET DIE	95/139F
MONTE CRISTO	ND/195F
MOTOR MASSACRE	95/139F
NETHERWORLD	95/139F
NIMITZ	99/159F
OPERATION WOLF	**99/149F**

NOUVEAUTES

PAC MANIA COIN OP	**99/149F**
PETER PAN	ND/160F
PUFFY'S SAGA	**139/179F**
RAMBO 3	89/139F
RETURN OF THE JEDI	**99/149F**
REX	**99/149F**
ROADWARS	95/139F
ROBOCOP	**99/149F**
ROY OF THE ROVERS	95/139F
SAVAGE	**95/149F**
SDI	**99/149F**
SHOOT OUT	**99/149F**
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
TECHNOCOP	**99/149F**
TERRIFIC LAND	ND/195F
TERRORPODS	95/139F
THE ELIMINATOR	95/139F
THE LAST NINJA 2	125/145F
TIGER ROAD	**99/149F**
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERAT.	**99/149F**
TRUCK	**190/230F**
TYPHOON	89/139F
VICTORY ROAD	89/139F
WANDERER	95/139F
WHIRLIGIG	89/139F

HIT PARADE

ACTION SERVICE	139/189F
1943	95/145F
ADV. DUNG. AND DRAG.	95/139F
ALT. WORLD GAMES	95/145F
BARD'S TALE	145/195F
BIONIC COMMANDO	95/139F
CONSPIRATION	145/185F
DALEY THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHALL.	95/139F
FIRE AND FORGET	129/169F
FOOTBALL MANAG. 2	95/139F
FUSION 2	145/185F
GARY L. SUPER SKILLS	95/145F
GIGN OPERAT. JUPITER	145/195F
GUNSHIP	195/245F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
L'ARCHE CAPT BLOOD	169/199F
L'EMPIRE CONTRE AT.	99/149F
MATA HARI	139/189F
MAXI BOURSE	145/195F
NIGEL MANSELL	95/145F
NIGHT RAIDER	95/145F
OFF SHORE WARRIOR	129/169F
RASTAN	89/145F
ROAD BLASTERS	89/139F
SAMOURAI WARRIOR	89/139F
STREET FIGHTER	95/145F
SUPERSPORTS	95/139F
THE DARK SIDE	95/139F
THE GAMES WINTER	95/145F
THE TRAIN	115/185F
THE VINDICATOR	89/139F

F15 STRIKE EAGLE	99/149F
MICKEY MOUSE	95/145F
PHM PEGASUS	149/195F
PSYCHO PIGS	95/139F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SKATE CRAZY	85/139F
STREET SPORT. BASK.	95/145F
THUNDERCATS	89/145F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F

COMMODORE 64

HISTORY IN MAKING	**249/299F**
BEST DE US GOLD	**149/179F**
OCEAN IN CROWD	
(DYNAMITE)	**139/189F**
GAME SET MATCH 2	**139/189F**
TAITO COIN OP COL.	**125/165F**
GOLD SILVER BRONZE	**149/199F**
LEADERB. PAR 4	**145/175F**
KARATE ACES	**119/179F**
ALBUM EPYX N°2	**115/175F**
ALBUM EPYX	**99/145F**
ARCADE ACTION	**119/189F**
BEST OF ELITE N°2	**95/145F**
COLL KONAMI	**119F/189F**
ELITE 6 PACK N°3	**99/145F**
GAME SET MATCH	**129F/179F**
GEANTS D'ARCADE	**119/195F**
HIT PACK 2	**99/145F**
LES GREMLINS	**119/169F**
LES TRESORS USG	**115/195F**
TOP TEN COLLECTION	**99/145F**
IMAGINE ARCADE HITS	**95F**

NOUVEAUTES

1943	95/145F
944 TURBO CUP	**195/245F**
ACTION SERVICE	**145/195F**
ADV. DUNG. AND DRAG.	95/139F
ARTURA	95/145F
BARBARIAN(PSYNOS.)	95/145F
BARBARIAN 2	95/125F
BATMAN	**99/149F**
CARRIER COMMAND	145/195F
CYBERNOID 2	95/145F
DARK CASTTLE	95/125F
DOUBLE DRAGON	**99/149F**
REALM OF TROLLS	95/139F
ECHELON	95/145F
GAME OVER 2	**95/135F**
GARY L. HOT SHOT	95/125F
GUERILLA WAR	89/125F
IRON LORD	**155/195F**
LA CRACK DOWN	**99/149F**
L'ARCHE CAPT BLOOD	95/145F
LIVE AND LET DIE	95/139F
MOTOR MASSACRE	95/139F
NETHERWORLD	95/125F
NIGEL MANSELL'S	99/159F
OPERATION WOLF	**95/135F**
OVERLANDER	95/115F
RAMBO 3	89/139F
RETURN OF THE JEDI	**95/125F**
REX	**99/149F**
ROBOCOP	**95/135F**
ROCKET RANGER	109/169F
SAVAGE	**99/135F**
SDI	**99/149F**
STREET SPORT SOCCER	95/139F
SUPERSPORTS	95/145F
TECHNOCOP	**99/149F**
TERRORPODS	95/145F
THE BARD'S TALE 3	ND/165F
THE ELIMINATOR	95/139F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE MUNCHER	**99/149F**
THE PRESIDENT IS MIS.	95/125F
TIGER ROAD	**99/149F**
TYPHOON	89/125F
ULTIMATE GOLF	95/139F
VICTORY ROAD	89/125F
WANDERER	95/115F
WHIRLIGIG	95/125F

HIT PARADE

4 X 4 OFF ROAD RAC.	95/145F
APOLLO 18	95/145F
BIONIC COMMANDO	95/145F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
DALEY THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHALL.	95/145F
GARY L. SUPER SKILLS	95/145F
GUNSHIP	145/195F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
NIGHT RAIDER	95/145F
PIRATES	145/195F
RED SORM RISING	139/185F
ROAD BLASTERS	95/145F
STREET FIGHTER	95/145F
TEST DRIVE	99/149F
THE TRAIN	99/149F
THE GAMES WINTER	95/145F
THE VINDICATOR	99/149F

SEGA

MANETTE SPECIALE	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	295F
ACTION FIGHTER	255F
ALEX KID/MIRA. WORLD	255F
ALIEN SYNDROME	255F
ASTRO WARRIOR	255F
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE	**255F**
CHOPLIFTER	255F
COMBAT RESCUE	255F
ENDURO RACER	255F
FANTAZY ZONE	255F
FANTASY ZONE 2	299F
GANGSTER TOWN	255F
GOLDEVIUS	**295F**
GHOSTHOUSE	195F
GLOBAL DEFENSE	195F
GREAT BASKETBALL	255F
GREAT GOLF	255F
MY HERO	199F
MIRACLE WARRIOR	**295F**
MONOPOLY	**295F**
NINJA	255F
OUT RUN	255F
PENGUIN LAND	**295F**
QUARTET	255F
RESCUE MISSION	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	**255F**
SHINOBI	**295F**
SPACE HARRIER	295F
SPY VS SPY	199F
SUPER TENNIS	199F
THUNDERBLADE	**295F**
WONDERBOY	255F
WORLD GRAND PRIX	255F
ZAXXON 3D	295F
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

3615 MICROMANIA FRAIS DE PORT GRATUITS !!!

THOMSON

C/D

LES ATHLETES 2 145/195F
+DIEUX DE LA MER+BIVOUAC
+DIEUX DE LA GLISSE
SIMULATION PACK 145/195F
+GRAND PRIX 500+QUAD
+SUPERSKI
LES CLASSIQUES N4 170/210F
+TIBER+KRYSTAL ZONE
+GRIBOUY
LES FUTURISTES 149/199F
BOB SCIENCE FICTION+SAPHIR
+MINES AUX DIAM.+ANTHROPIE
LES ATHLETES 145/195F
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2
+DIEUX DU STADE 1+ 2

ALBUM LORICIEL	**145/195F**
MALETTE JEUX FIL	**245/245F**
THOMSON HITS	**175/225F**
LORICIEL HIT 2	**155/185F**
944 TURBO CUP	**199/249F**
ACTION SERVICE	**145/195F**
ARKANOID	145F
BILLY 2	135/195F
BOB WINNER	149/195F
BOBO	145/195F
CRAZY CARS	145/195F
CRUCIAL TEST	ND/195F
ENDURO RACER	145/195F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
GIGN OP. JUPITER	149/199F
L'ARCHE CAPT. BLOOD	145/195F
MACH 3	129/199F
MONTE CRISTO	ND/195F
PERLE D'ARION	ND/195F
PETER PAN	ND/165F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SILENT SERVICE	145/195F
SCRABBLE	175F
SPACE RACER	145/195F
SPORT D'ETE	145/195F
TOP GUN	145F
20000 LIEUES SS MERS	185F
ZOMBI	125/185F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

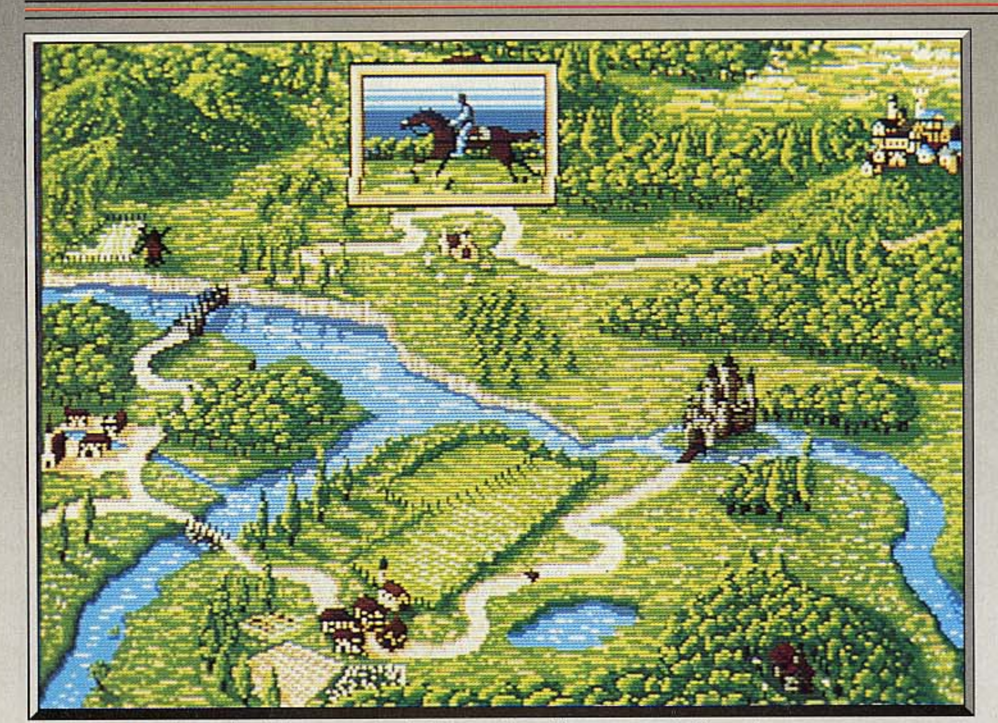
NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
carte bleue CB
Date d'expiration __/__ Signature ______

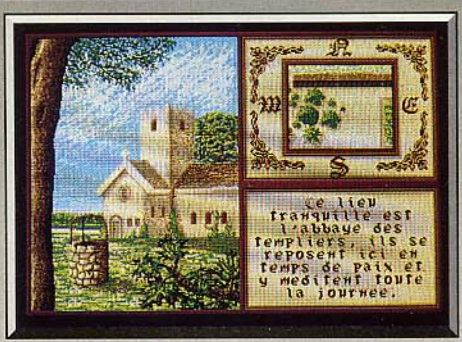
- TI-59 - Bis

Règlement : je joins : ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F** *pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 - ATARI-ST - AMIGA



Un petit coin de paradis ? Un petit coin de Moyen Age : l'écran-carte de l'aventure.



L'abbaye sommeille lors de votre arrivée.



Les Templiers, religieux et soldats.

Iron Lord

ATARI

Iron Lord est annoncé avec des graphismes exceptionnels, des animations étonnantes, des bruitages hors du commun, une variété sans exemple de phases de jeu. Ce programme qui sort après une attente sans précédent justifie-t-il la rumeur ?

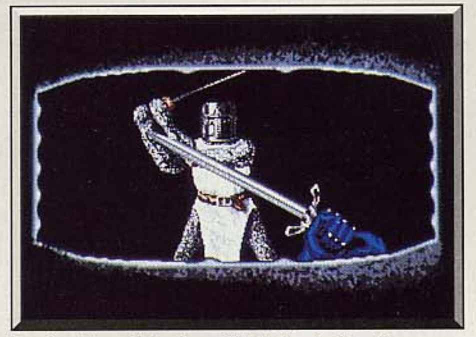
Ubi Soft. Programmation : Ivan Jacot ; graphisme : Orou Mama.



Bavardez avec le prêtre pacifique.



Négociez avec le soldat peu religieux.



Le duel fera date dans l'histoire de la micro.



Il a des rites peu orthodoxes : la magie !



Qu'acheter chez l'apothicaire timide ?

Non seulement nous l'attendons depuis longtemps, mais encore, nous savons depuis presque un an que ce programme sort de l'ordinaire. La preuve figure à la page 18 du n° 51 de *Tilt*, dans laquelle, en février 88, nous avons publié une avant-avant-première.

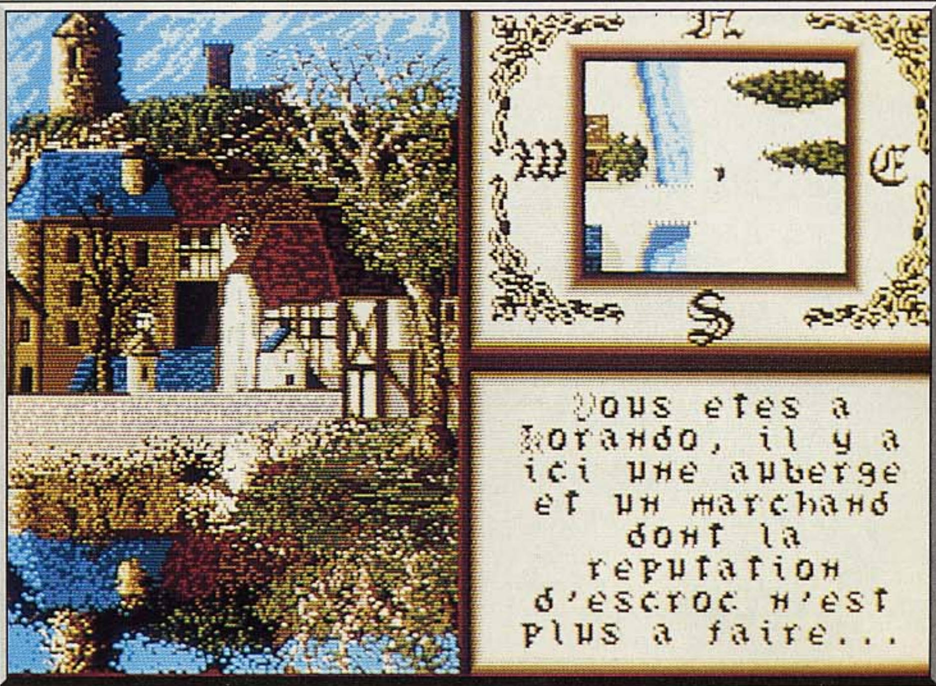
Iron Lord nous entraîne à travers le plus impressionnant voyage dans le temps, vers un petit morceau de Moyen Age. Localisation inconnue, non loin de la ville de Châtenay-Malabry, mais rien ne nous assure qu'il s'agisse du Châtenay aujourd'hui en région parisienne.

Au fait : vous êtes un individu valeureux, de noble extraction. Personne ne le sait puisque vous fûtes spolié par votre oncle, assassin de son propre frère, votre père. Le héros (vous en l'occurrence) entreprend de faire valoir ses droits. Il lui faut prouver son identité et affronter l'usurpateur. Le scénario emprunte aux sentiers battus. L'originalité réside dans la manière dont est traité ce scénario. L'ouverture nous fait découvrir un morceau de Moyen Age en vue aérienne : une verdoyante campagne traversée de rivières, une ville, un château, quelques villages, une église, un moulin. Un sentier sinueux relie ces sites.

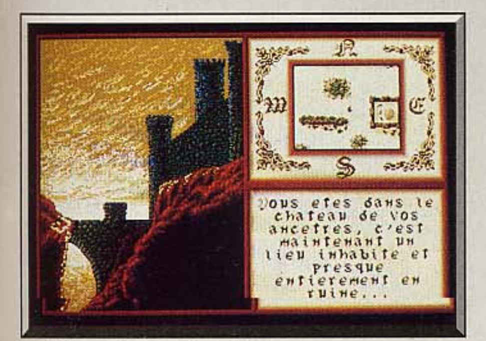
Cliquez le curseur de l'écran du *ST* sur un village, un minuscule personnage se met en route tandis qu'une mini-fenêtre grossit et détaille le galop du

cheval. Nous ne quittons plus le héros qui reste en permanence à l'écran, sauf au cours des dialogues. Dès que ce héros entre quelque part, l'écran initial s'efface : nous assistons à l'arrivée du cavalier. L'ordinateur rend la main : la souris contrôle désormais les mouvements du personnage sur une vue verticale du site, qui défile dans une fenêtre. N'oubliez pas où est attaché le cheval : il faudra y revenir ! Notre héros frappe à toutes les portes, discute avec qui veut bien lui répondre. Délier les langues suppose d'avancer dans l'action. Le marchand vous explique d'emblée qu'il demandera à la guilde des marchands de vous choisir comme seigneur protecteur si vous retrouvez un joyau volé il y a deux ans. L'apothicaire est fou de tir à l'arc, mais nul dans cette spécialité. D'autre part, il en connaît un rayon sur les poisons... A vous de comprendre comment le décider aux confidences. D'autant plus que le champ de tir, à la sortie de la ville n'attend que vos démonstrations de dextérité.

Plusieurs morceaux de bravoure d'action pimentent la partie aventure de *Iron Lord* : la précision du tir à l'arc sur des cibles de plus en plus éloignées et par



Le héros trouve à la ville les moyens de se distraire en compagnie.



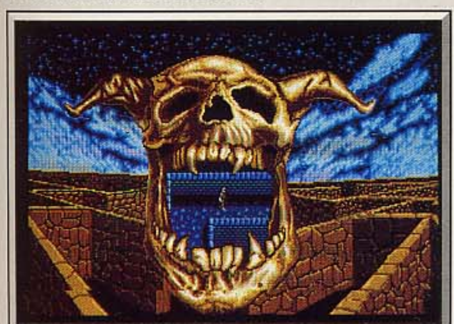
Le château domine la colline.



La serveuse ne bavarde qu'avec les gagnants...



... du bras de fer contre Mathieu Brisetout !



Six niveaux de labyrinthes truffés de pièges.



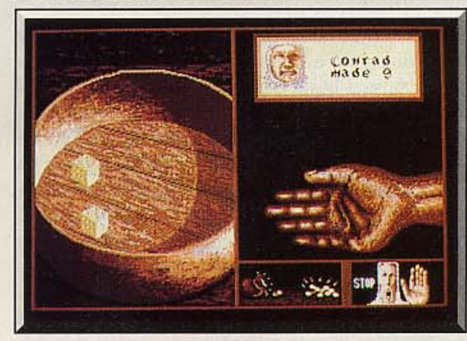
Et dans les cavernes, des scènes d'arcade !

des vents variables dépend de l'orientation verticale-horizontale ainsi que de la force de tension de la corde. Les programmeurs piétinent avec talent les plates-bandes de Cinemaware *(Defender of The Crown)*. Mieux encore, le duel qui intervient plus tard dans le scénario. La scène est vue à travers le heaume du héros : graphismes, animation et bruitages du combat n'ont pas d'équivalents. Mais la difficulté devait en être diminuée lors d'ultimes réglages (courant octobre, après ce test).

Dans la taverne, un riche capitaine défie qui l'ose aux dés et une équipe de costauds patibulaires vous provoque au bras de fer. Si la chance vous sourit, de telles scènes peuvent garnir, aux dépens du capitaine fortuné, le trésor de guerre nécessaire au recrutement d'une armée. Les victoires contre Brisemain, Leboucher et Mathieu Brisetout (si, si !) feront vertigineusement monter votre cote auprès de la brune servante. Joystick résistant indispensable...

L'ensemble de l'aventure forme un tout cohérent, mais ne permet pas de terminer le jeu : vous disposez maintenant des éléments intellectuels, des informations, et des guerriers nécessaires pour affronter l'usurpateur.

Une grande bataille, traitée comme un wargame très graphique (mais pas encore finie à ce jour, 10 octobre 1988), décidera du sort des armes. Un long trajet dans les souterrains du château, entrecoupé de scè-



Gagnez aux dés pour payer vos hommes !

nes du plus pur style arcade dans des grottes bien mal famées, vous fera accéder au final (qui devrait être grandiose, c'est promis, mais on ne l'a pas vu). L'aventure penche plutôt vers l'arcade, tandis que *Defender ot The Crown* ou *Jeanne d'Arc* développent surtout des aspects de stratégie, militaire ou politico-diplomatique.

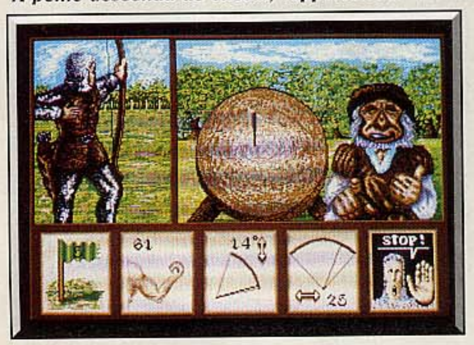
Nous en savons assez pour affirmer que *Iron Lord* mérite de faire l'événement logiciel de l'automne. Graphismes, originalité, variété des épisodes, qualité des animations, réalisme des bruitages justifient qu'Ubi Soft ait tant misé sur ce programme. La démonstration de la nouvelle qualité des softs hexagonaux est faite : Ubi va participer en bonne place ▶



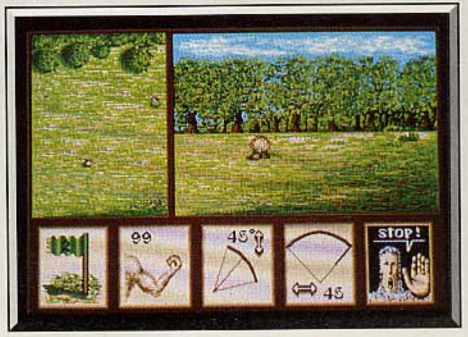
A peine descendu de cheval, rappelez-vous de l'endroit, puis allez au champ de tir.

gramme gonfle, tel un cheval qui a mangé de l'avoine fermentée. Et l'équipe d'Ubi s'est déplacée à *Tilt* avec le précieux disque dur comprenant l'ensemble du programme, ustensile qu'on ne saurait raisonnablement imposer aux acheteurs d'*Iron Lord*.
Imaginez-vous entrant dans une boutique pour acheter le jeu et vous entendre rétorquer : « *Iron Lord* vaut 275 F mais prenez aussi le disque dur, et rajoutez 5 000 F à la facture ». Le programme tient (doit tenir, puique ce n'est pas fait à ce jour, 10 octobre 1988) sur trois disquettes. Une large part du travail de programmation s'est passée à grignoter les pro-

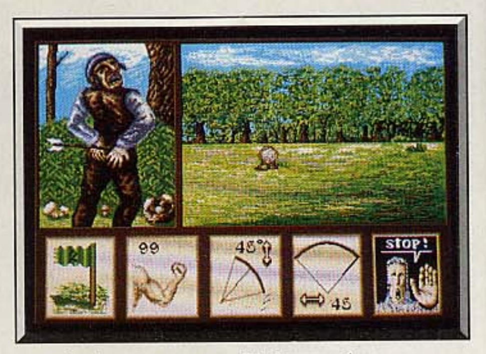
DERNIÈRE MINUTE
Vendredi 28 octobre, 15 h 15.
— Allo Ubi ? Ici *Tilt* ! Où en est *Iron Lord* ?
— La partie aventure est finie, on l'implante lundi. Le wargame aussi. On a une semaine de boulot sur les bruitages et sur la musique.
— La sortie est donc pour le 15 novembre ?
Le 15 sur l'*Atari ST*, début décembre sur *C 64*,
au milieu du mois *PC*, *CPC* et *Spectrum*.
— Merci et à bientôt... D.S.



Ce brillant tir au centre de la cible...



sera contrarié par un vent changeant....



... qui n'excuse pas vos flèches perdues.

à l'invasion du monde par les produits des éditeurs français.
Nous n'avons hélas pas d'avis sur le niveau de difficulté (élevé selon les programmeurs), ni sur la jouabilité du programme dans son ensemble puisque les éléments n'étaient pas montés, ni reliés entre eux au moment de ce test. Ceux qui ont laissé entendre qu'ils avaient joué avec *Iron Lord* avant cette date ont annoncé leurs désirs plus que la dure réalité, il reste vrai que *Iron Lord* s'est fait désirer très fort et très longtemps !
Pourquoi un tel retard ? La campagne de publicité a, rappelons-le, commencé en décembre dernier. L'ambition des programmeurs explique bien des choses : ils voulaient un scénario sophistiqué, des graphismes éblouissants, des animations à couper le souffle, des bruitages et musiques inoubliables. Alors, l'équipe ne manque pas d'idées, en trouve constamment de nouvelles. Dernière en date : pendant les trajets du personnage entre les villages et châteaux où se déroule l'action (ne devrais-je pas écrire plutôt « où se déroulent les actions » ?), une petite fenêtre, juste assez grande pour un cheval lancé au galop, se déplace sur l'écran. Superbe impression. Mais, remarque un coupeur de cheveux en quatre, sur l'écran le chemin ondule, vire et ondoie, alors que la fenêtre utilise le plus court chemin du château au village, c'est-à-dire la ligne droite. Pourquoi ne pas déplacer la fenêtre du chevalier galopant en un mouvement aussi sinueux que le sentier dessiné ? Dans ce cas précis, cela ne complique pas vraiment le travail. Mais plus dure sera la chute : d'amélioration en amélioration notre programme gonfle... grammes, rogner les octets superflus, compacter graphismes et sons.
Nous avons vu la version *Atari ST*, la version *PC* est en cours de finition, la version *Amiga* ne devrait pas tarder.

Denis Schérer

Barbarian II

C 64

Le Barbare est de retour, les têtes volent à nouveau. Tout l'univers de l'Heroic Fantasy est là, avec du « gore » en prime. Barbare ou charmante princesse doivent se frayer un chemin jusqu'à l'ignoble Drax. Eprouvant pour les nerfs. Et les joysticks.

Palace Software

Accrochez-vous fermement au joystick. Les têtes vont voler à nouveau, le barbare est de retour. A la fin de *Barbarian*, notre héros était parvenu à arracher la princesse Mariana des griffes de l'ignoble Drax. Mais celui-ci a pris la fuite pour se réfugier au plus profond de son donjon et sa vengeance sera terrible. Après l'échec de ses meilleurs guerriers — face au barbare cette fois —, c'est à toutes sortes de créatures démoniaques qu'il confie sa protection. Il en faut plus pour terrifier notre farouche guerrier qui se lance dans une longue et sanglante quête pour vaincre définitivement le sorcier.
Tout d'abord, vous choisissez d'incarner le barbare ou la princesse, qui est également une redoutable combattante. Lui est équipé d'une lourde hache, tandis qu'elle manie une longue épée. Et l'aventure



commence dans une région volcanique peuplée de monstres divers. Dans ce premier niveau, vous affrontez des singes, des poulets mutants, des sauriens et un homme de Néandertal. Celui-ci est particulièrement dangereux : armé d'une lourde massue, il semble vouloir vous prendre pour une balle de golf. Battez-vous pied à pied pour vaincre ces monstres. Ils ont la vie dure, aussi faut-il les blesser à plusieurs reprises pour s'en débarrasser, bien que parfois on parvienne à en décapiter un d'un coup



Une hésitation... et le héros perd la tête.



Toutes sortes de monstres hantent le donjon.



L'homme de Néanderthal est un redoutable adversaire. Et tellement grand.



La Princesse prise au piège dans la caverne.

Le Barbare franchit le puis d'un seul bond.

très bien placé. De la lave coule sur le sol et si vos adversaires la traversent sans problèmes, vous ne pouvez en faire autant. Souvent vous vous retrouvez coincé entre l'ennemi et la roche en fusion, ce qui vous oblige à combattre sans jamais reculer. Chaque fois que vous êtes touché, votre barre d'énergie diminue et lorsqu'elle tombe à zéro, vous perdez l'une de vos cinq vies.

Ensuite vous pénétrez dans des cavernes, sombres et humides. Différents animaux carnivores vous y attendent en compagnie de gnomes et de crabes. Les combats deviennent encore plus violents et vos adversaires tentent de vous faire tomber dans de larges puits. On ne vient pas facilement à bout d'un barbare. Alors, accrochez-vous : encore quelques grands coups de hache et vous découvrirez le niveau suivant.

Vous pénétrez dans le donjon, un labyrinthe peuplé de nouveaux adversaires encore plus dangereux que les précédents : des géants, un œil flottant, d'énormes larves et les créatures qui vivent dans les fosses. A votre passage, une tentacule sort du puits, vous agrippe et vous entraîne dans sa tanière. La petite créature verte qui, dans *Barbarian I*, prenait un grand plaisir à shooter dans votre tête en cas de défaite, est également présente.

Si vous parvenez à traverser les trois secteurs précédents, vous pénétrez dans la tanière de Drax.



Un faux pas et la chute est assurée.



Ne pas hésiter à bien placer un coup de pied.

Celle-ci n'est composée que de trois pièces, mais vous n'êtes pas arrivé au bout de vos peines pour autant. Dans la première, vous affrontez l'idole vivante, dans la seconde un démon qui crache le feu et Drax lui-même vous attend pour le combat final dans la dernière.

Ce grand jeu d'action bénéficie d'une superbe réalisation. Nous retrouvons avec plaisir le niveau des précédents programmes de Palace. Les graphismes sont très beaux et variés, l'animation excellente et les effets sonores toujours aussi convaincants. Cette splendide réalisation est mise au service d'un jeu très riche.

Chacun des trois premiers niveaux est constitué de vingt-huit tableaux différents. On pourrait penser qu'une telle succession de combats rendrait l'action répétitive et lassante. Mais *Barbarian II* ne tombe pas dans ce piège, car la grande variété des adversaires relance sans cesse l'intérêt de jeu et impose des stratégies différentes.

Même si les combats tiennent une place prépondérante dans ce programme, l'action offre d'autres pôles d'intérêt.

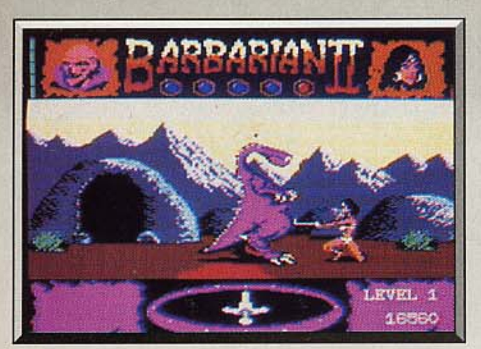
En effet, il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure dans lequel vous devez trouver votre chemin dans des labyrinthes en vous aidant du compas situé en bas de l'écran.

Tout au long de votre quête, vous ramassez diffé-

rents objets : des crânes qui vous donnent des vies supplémentaires, des clefs, des haches qui remontent votre niveau d'énergie et d'autres qui vous seront indispensables par la suite.

Dans chaque secteur, deux objets particuliers sont à découvrir avant de passer au suivant.

Nous retrouvons ici tous les ingrédients chers à l'Heroic Fantasy et plus particulièrement aux aventures de Conan. Et puis, *Barbarian II* est un jeu sanglant, très « gore » mais toujours avec humour. Certaines scènes sont marquantes : le saurien qui dévore la tête du barbare dès la moindre défaillance, le maître du donjon dont le cœur est arraché d'un coup



La Princesse n'a pas peur d'un monstre géant.



Le combat est perdu pour la Princesse.



Les prisonniers sont gardés par un monstre.

de hache bien placé, ou le monstre des profondeurs qui vous attire dans son antre avant de recracher le crâne de l'infortuné guerrier. Bref, on s'éclate avec ces petits détails charmants qui pimentent l'action. *Barbarian II* est un grand jeu qui va faire un malheur cette année.

Partez au combat, mais ne perdez surtout pas la tête. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Comparatifs

Barbarian/Barbarian II

Le premier épisode de *Barbarian* est, lui aussi, un petit chef-d'œuvre. Les deux programmes se caractérisent par une superbe réalisation ainsi que par un traitement « gore » spectaculaire et non dénué d'humour.

Barbarian II l'emporte par la variété des adversaires, ainsi que par la présence de nouveaux éléments : les objets à ramasser et les labyrinthes.

Il est bien plus passionnant à jouer seul. En revanche, *Barbarian* présente l'avantage de se jouer à deux, ce qui est l'occasion de parties passionnées.



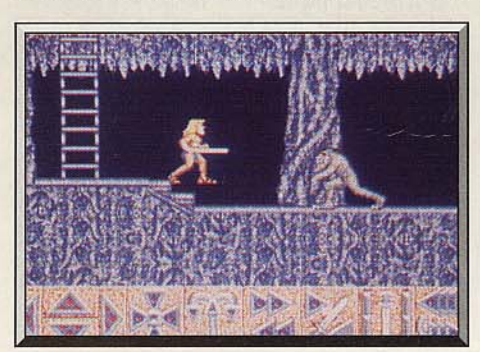
Retour vers Barbarian, sur Amiga.

Et puis sur le plan du combat proprement dit, le premier programme est beaucoup plus riche puisqu'il offre une grande variété de coups disponibles. Ce sont tous deux d'excellents programmes qui sont complémentaires. A. H.-L.

Barbarian (Psygnosis)/Barbarian II

Cet excellent programme présente de nombreux points communs avec *Barbarian II* : une longue quête pour vaincre un sorcier, de nombreux monstres à affronter, des objets à ramasser et une réalisation de grande qualité.

Deux différences notables : *Barbarian II* présente un


L'univers du Barbarian de Psygnosis (ST).

traitement « gore » et, surtout, on peut emprunter l'itinéraire de son choix, tandis que dans l'autre le chemin est linéaire.

Deux programmes aussi réussis l'un que l'autre. A. H.-L.

Avis

Le petit dernier de Palace Software est tout simplement dément ! L'aspect action/aventure y est plus prononcé que dans *Barbarian I*. Pas de temps mort, des adversaires impressionnants, *Barbarian II* vous en donne pour votre argent. Je ne doute pas un seul instant que les fous du joystick se feront un plaisir de s'aventurer dans ce donjon de Drax afin de l'affronter. Un must ! Dany Boolauck

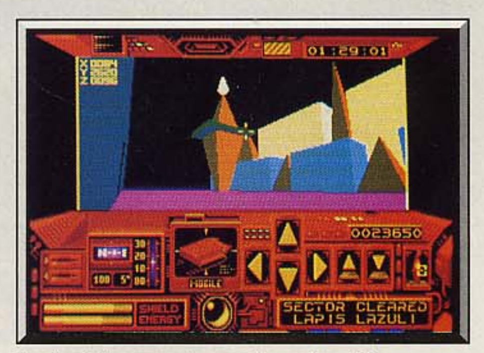
Driller

ATARI ST

Mitral, la lune d'Evath, contient trop de poches de gaz. Il faut les éliminer avant la collision avec un météore fou. Ce qui reste d'humanité compte sur vous. Pas le choix.

Incentive. Conception : Ian Andrew ; programmeurs : Chris Andrew, Stephen Northcot ; effets sonores : Steve Webb

La surpopulation, la faillite économique, l'égoïsme et le fanatisme avaient fini par faire de la Terre, une planète à l'agonie. Seule solution proposée pour sauver l'espèce humaine : en expédier un échantillon représentatif vers une lointaine planète située à dix années lumières. La petite colonie qui parvint ainsi à atteindre la mystérieuse terre promise, Evath, se jura d'éviter tous les écueils qui avaient projeté la Terre vers le chaos. Malheureusement une hié-



Le derrick pompe le gaz du secteur 18.



Neutralisation d'un robot grâce à votre laser.

rarchie sociale fit très rapidement son apparition et amena avec elle son chapelet de maux et de frustrations. Une classe de marginaux (les Kedars) qui furent mis au ban de la société se développa alors. Pourtant Evath regorgeait de richesses, en particulier de cristaux qui emmagasinent la lumière solaire. Cette source pratique d'énergie permit donc un développement rapide de la colonie. Même les Kedars connurent la prospérité grâce à leur installation sur l'une des deux lunes d'Evath. Il s'agissait en l'occurence de Mitral. Les Kedars firent de l'extraction des cristaux d'énergie, leur activité principale. Mais mal renseignés sur la géologie de la Lune, il provoquèrent très rapidement une catas-

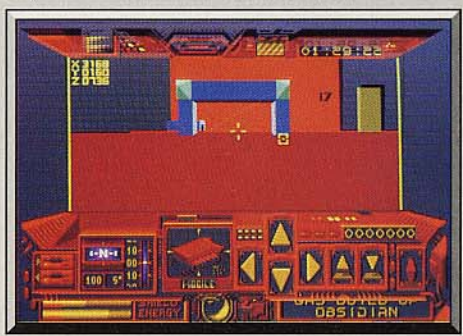




Les indispensables cristaux d'énergie vous servent à renforcer votre bouclier et votre laser.



La tour cache un système de surveillance.



Le secteur 17 semble être très défendu. Gare !



Cette barrière n'est pas infranchissable (Amiga).

trophe majeure. D'immenses poches de gaz se formèrent dans les entrailles de Mitral qui finit par se transformer en véritable bombe à retardement. Comme un malheur ne vient jamais seul, une énorme météorite ne trouva rien de mieux que de traverser l'orbite de Mitral. L'inévitable collision provoquerait une immense explosion dont l'onde de choc détruirait Evath et tous ses habitants : l'espèce humaine serait alors définitivement détruite. C'est là que vous entrez en scène en tant que préposé au sauvetage de Mitral et par voie de conséquence d'Evath.

Aux commandes d'un petit blindé armé d'un laser et de matériel de prospection, vous êtes téléporté sur Mitral afin d'explorer la planète pour la désamorcer. La tâche est beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît, puisque les Kedars (avant de s'enfuir) ont installé un impressionnant système de défense dans l'immense complexe high-tech qui constitue la surface de Mitral. Pour parvenir à vos fins, il vous faut pourtant réussir à localiser, l'une après l'autre, les dix-huit poches de gaz. Vous y planterez ainsi des derricks de pompage qui brûleront de manière contrôlée le gaz explosif. Les opérations de téléportation des derricks (ils sont expédiés depuis Evath), la lutte contre les systèmes de défense automatiques des Kedars, votre laser et le bouclier de votre blindé sont gourmands en énergie. Aussi les neutralisations



Il faut un pont pour franchir cette faille.

successives des poches de gaz doivent être régulièrement interrompues pour trouver les zones de stockage des cristaux d'énergie Kedar. Ces points chauds sont puissamment défendus par des robots-lasers dont chacun des tirs entame la résistance de votre bouclier. Il vous faut souvent faire preuve d'ingéniosité pour parvenir à surmonter les difficultés topographiques de la planète (tirer sur une colonne peut la faire tomber sur une faille et permettre ainsi de l'utiliser comme pont). Lors de votre exploration, il est possible de trouver un jet de reconnaissance (laissé là par les Kedars), qui — si vous l'utilisez — permet une exploration plus rapide de la planète. Cependant cet appareil ne dispose pas, comme votre précédent véhicule, de l'appareillage électronique nécessaire pour la téléportation des derricks. Le gros intérêt du jeu tient surtout dans son interface graphique en 3 D surfaces pleines ainsi que dans ses animations rapides en temps réel. Ce logiciel était déjà sorti sur *Amstrad CPC* et *C 64*, mais son adaptation sur seize bits gomme toutes les difficultés d'animation que manifestaient les machines huit bits. Les bruitages sont particulièrement réalistes et carrément spectaculaires lors des tirs de lasers. Un jeu mystérieux et futuriste dont l'immensité de l'univers vous tiendra longtemps en haleine. (Disquette.) Eric Caberia

Type	*aventure/action*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Version Amiga

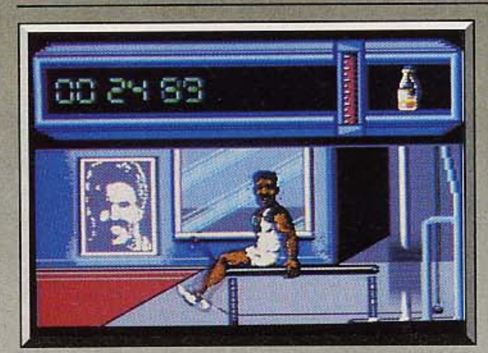
Le scénario, les graphismes et les animations sont exactement les mêmes que sur *ST*. Seuls les bruitages sont légèrement supérieurs. L'avantage n'est cependant pas décisif puisque l'environnement sonore du *ST* est particulièrement soigné. (Disquette.) E.C.

Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

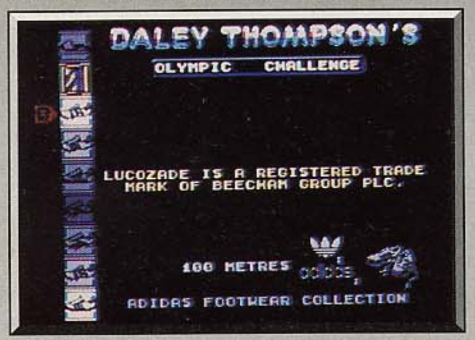
Avis

Driller est un excellent programme de stratégie/action qui s'inscrit dans la lignée de *Mercenary*. L'univers à explorer est très vaste et il faut trouver une solution à de très nombreux problèmes. Les graphismes en 3 D sont simples mais agréables et la bande sonore très réussie. L'animation est assez lente. Cela n'est pas gênant, on se laisse vite prendre au jeu. Les versions *ST* et *Amiga* sont toutes deux réussies. Un must pour les fans du genre. Alain Huyghues-Lacour

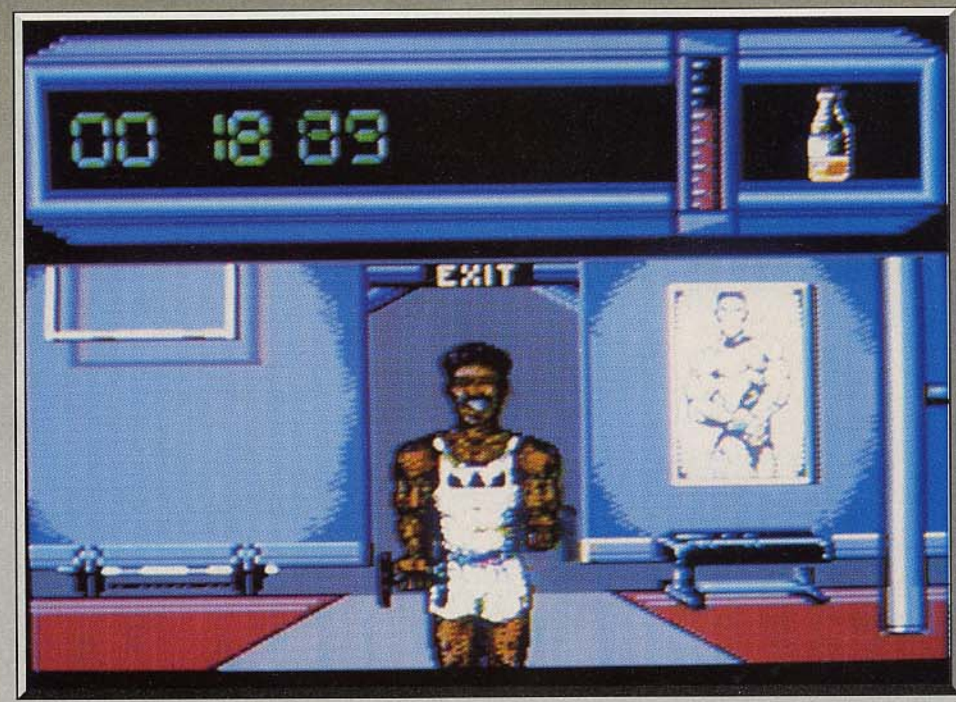
Driller est un logiciel comme je les aime, mêlant adroitement action et stratégie. On n'a pas vraiment le temps de se prélasser sans pour autant être soumis à une tension constante, comme dans *Tetris* par exemple. Le jeu dévoile ses très riches possibilités à mesure de la progression. J'ai bien aimé les graphismes et les bruitages sont excellents (la version *ST* est cette fois du même niveau que celle de l'*Amiga*). Seul petit regret, l'animation est un peu lente. Jacques Harbonn ▶



L'entraînement des jambes n'est pas plus facile.



Choix des pointes avant les épreuves d'athlétisme.



Rien de mieux qu'une bonne séance d'haltères pour acquérir des biceps d'acier. Ho hisse !

Daley Thompson'S Olympic Challenge

C 64

Rentrez dans la peau du plus grand décathlonien de tous les temps : Daley Thompson. Recordman du monde et deux fois champion olympique, il tente, une fois de plus, de rééditer des exploits dignes de ceux d'Hercule. Sur votre micro-ordinateur !

Ocean. Programme : David Collier, Richard Palmer ; musique : Jonathan Dunn

L'épreuve du décathlon est certainement la plus dure mais aussi la plus prestigieuse des épreuves olympiques. Elle nécessite un niveau de performance élevé dans dix disciplines aussi différentes que le cent mètres, le quatre cents mètres, le saut en hauteur, le saut à la perche, le lancer de poids, le lancer de disque, le javelot, le saut en longueur, le quinze cents mètres, le cent dix mètres haies. Le champion olympique du décathlon est considéré comme un roi des jeux. Le champion britannique Daley Thompson fut deux fois médaille d'or aux Jeux olympiques de 1980 et de 1984. Il est certainement le plus grand « décathlonien » du siècle. Ce qui explique l'engouement qu'il suscite chez les programmeurs anglais. Ici, l'image de Thompson n'est pas seulement utilisée sur l'emballage du logiciel. Elle l'est aussi dans le programme. Je m'explique : le sprite qui représente Daley Thompson n'est pas un anonyme assemblage de pixels, c'est le portrait physique réel du champion (tout y est : moustache, morphologie, couleur de peau, etc.).

Le logiciel est architecturé de manière initiatique. Avant d'aborder les épreuves olympiques à proprement parler, vous passez par les indispensables séances d'entraînement en musculation. Des exercices variés tels que le travail des abdominaux, des biceps, ou des jambes vous sont proposés. Dans chaque cas, en faisant le plus de tractions possible (le temps est limité), vous devez parvenir à remplir une bouteille vide figurant votre niveau d'énergie. Si vous y arrivez, une boîte de Lucozade (liquide énergétique) vous est octroyée pour les épreuves olympiques. Celles-ci vous poseront plus de difficulté (ne vous inquiétez pas, le Lucozade ne fait pas partie des produits dopants interdits).



La course d'élan avant l'envol du saut en hauteur.



Le bon angle pour les lancers est de 45 degrés.

Ce prélude au jeu, outre son aspect humoristique (le visage de Daley grimace sous l'effort), nécessite une importante concentration et surtout une résistance à toute épreuve de votre bras et de votre joystick. Une fois passé le cap de la musculation, vous abordez les épreuves olympiques. L'aspect initiatique n'est pas pour autant abandonné car vous choisissez les pointes (chaussures d'athétisme) les mieux adaptées au type d'effort que vous allez produire (les chaussures de sprint ne conviennent pas pour une course de fond. Seule l'expérience vous permettra de faire le bon choix.

Le souci du réalisme a été poussé très loin par les concepteurs. En effet, tenant compte du niveau réel des performances, le programme ne permet pas des résultats aberrants.

Le réalisme du logiciel est renforcé par la qualité de ses graphismes et de ses animations. Le décor du stade est visualisé dans une profusion de détails et de couleurs. Les animations sont l'un des points les plus soignés. Les évolutions de Daley ressemblent en tous points à celles qu'il produit dans la réalité. Le franchissement des haies, le lancer de javelot ou le saut à la perche font penser à du dessin animé



tant les mouvements sont fluides. Les bruitages sont eux aussi d'une très grande qualité (applaudissements et sonorités diverses), mais c'est surtout la bande musicale qui est un ravissement pour les oreilles. Pour éviter la destruction de votre clavier, toutes les épreuves se pratiquent par l'intermédiaire du joystick. Choisissez-le solide ! Un bon jeu qui, par son intensité, constitue un réel entraînement physique. (Disquette.) Eric Caberia

Type ______ *simulation sportive*
Intérêt ______ *16*
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★★★
Prix ______ *B*

Version CPC

L'adaptation du logiciel sur *CPC* ne peut guère souffrir la comparaison avec celle du *C 64*. Bien que



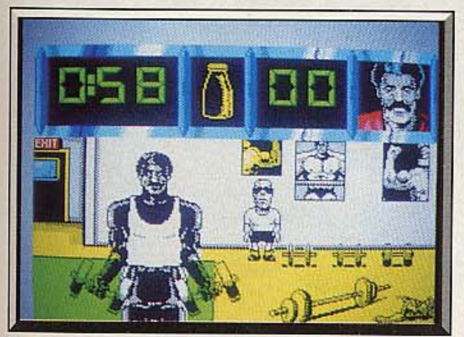
Graphismes colorés mais inesthétiques pour le CPC.

colorés, les graphismes sont moins beaux et surtout les animations beaucoup moins réalistes (le 110 mètres haies est saccadé). Cependant comme sur le *C 64*, les bruitages et la bande musicale sont de bonne qualité. (Disquette.) E.C.

Intérêt ______ *13*
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★★★
Prix ______ *B*

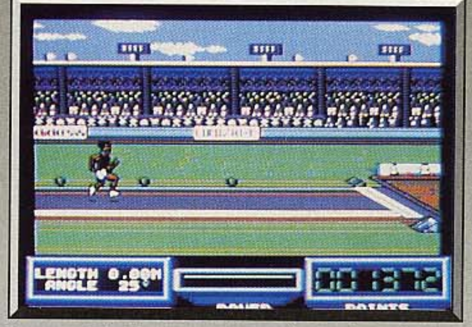
Version Spectrum

L'adaptation sur *Spectrum* de ce bon et difficile décathlon ne s'est pas faite au détriment de la qua-



Le Spectrum prouve qu'il a encore de beaux restes.

lité. Ainsi pendant le premier entraînement, une animation complémentaire montre votre entraîneur, petit gnome un peu rachitique, tenter désespérément de soulever une des haltères, alors que pendant ce temps-là, vous les manipulez sans gros effort apparent. Les graphismes tant des décors que des per-



Le record de Beamon est peut-être au bout du bac.

sonnages sont corrects. Mais c'est surtout l'animation rapide et d'une grande fluidité qui retiendra l'attention.

Une excellente musique sur plusieurs voies en 128 K présente le jeu.

Les bruitages en cours d'épreuves sont nettement moins évocateurs, bien que cela ne constitue pas un réel handicap dans ce type de simulation. Un excellent jeu mais attention aux crampes du poignet ! (K7 Ocean.) Jacques Harbonn

Type ______ *décathlon*
Intérêt ______ *15*
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ *B*

Avis

N'oubliez surtout pas de prendre des vitamines avant de vous lancer dans ce décathlon. Vous en aurez besoin. Rien que l'entraînement a réussi à me mettre sur les genoux. Les vrais sportifs vont s'en donner à cœur joie. *Daley Thompson Olympic Challenge* est l'un des meilleurs programmes dans sa catégorie sur *C 64*. Cette version présente d'excellents graphismes et une animation irréprochable. Hélas, on ne peut pas en dire autant de la version *Amstrad* qui est lamentable. Mais tellement plus facile que la précédente. Alain Huyghues-Lacour



Le combat rapproché requiert une maîtrise totale de votre Cobra MK II.

Elite

ATARI ST

Après le succès qu'on lui a connu sur 8 bits, Elite nous arrive sur 16 bits. On s'attend à ce que cette nouvelle adaptation prolonge la carrière, déjà brillante, de ce logiciel. Une superbe saga galactique.

Rainbird. Programmeurs : Ian Bell et David Braben.

J'ai découvert *Elite* la première fois sur un *Apple II*. Il s'agissait d'un logiciel aux graphismes vectorisés, sans couleurs, avec une bonne animation. Le scénario était, lui, un modèle du genre. Son arrivée sur 16-bits était attendue avec impatience et une certaine appréhension. On retrouve notre bon vieil *Elite* après un « lifting » qui s'imposait.

Tout d'abord, une présentation du jeu pour ceux qui n'y ont jamais joué. Le monde d'*Elite* est un univers grouillant de planètes dont les systèmes politiques et économiques conditionnent le choix de vos destinations. Par exemple, une planète démocratique est moins dangereuse qu'un monde anarchique. Cette saga galactique vous permet de vivre — ▶

ou de revivre — les tribulations d'un pilote du futur. Au menu, des voyages spatiaux et intergalactiques ponctués de combats et de visites aux stations orbitales. En fait, le but suprême de jeu consiste à devenir un pilote du niveau Elite, ce qui n'est pas à la portée du premier venu. Tout nouvel adhérent au Galatic Cooperative of Worlds (La Coopérative Galactique des Mondes) se voit attribuer un Cobra MK III.
Au début, ce vaisseau-cargo, tout à fait apte au combat, dispose d'un équipement minimal. Dans un premier temps, le pilote débutant doit chercher à équiper son vaisseau d'instruments et d'armes ultra-sophistiquées. L'argent est, de ce fait, le moteur du jeu et les moyens d'en gagner sont multiples. Commerçant, chasseur de primes, pirate, mineur de l'espace en sont les principaux exemples. La qualité de votre équipement et de votre armement influence considérablement la progression du joueur. Pour preuve, les planètes les plus intéressantes sur le plan commercial sont, en général, des planètes difficiles d'accès (par exemple, les planètes anarchiques pullulent de pirates). Des armes puissantes comme la bombe à énergie sont indispensables pour s'y aventurer. Autre exemple édifiant, l'arrimage du Cobra à une station orbitale requiert un certain coup d'œil et de la dextérité. Même un pilote confirmé n'est pas à l'abri d'une erreur de manœuvre qui se termine toujours par la destruction du vaisseau. La parade à ce type d'aléa existe : le Docking Computer, cette merveille technologique, prend en charge toute la séquence de l'arrimage !
Jeu de longue haleine, *Elite* se distingue par le bon équilibre existant entre les séquences dites de navigation pure, de combats spatiaux, et de stratégie commerciale. Passionnant du début à la fin, ce soft-culte fera encore des ravages sur 16 bits. Par rapport à la version 8 bits, *Elite* sur *ST* n'a que les graphismes en blocs pleins et la couleur en plus. L'animation est tout à fait correcte. On regrette la pauvreté des bruitages indignes d'un *ST*. Pour ma part, je m'attendais à quelques innovations supplémentaires comme, par exemple, des contacts avec des extra-terrestres ou des atterrissages sur des planètes. Mais rien de toute cela, dommage. Un excellent logiciel malgré tout. Dany Boolauck

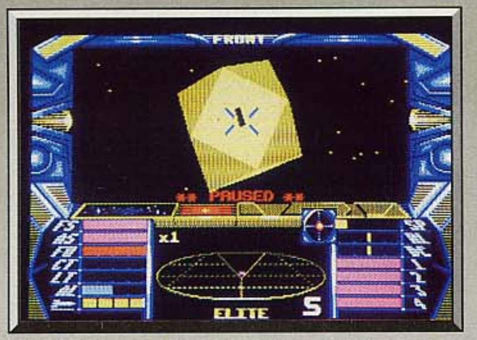
Type	*simulation/stratégie*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	*C*

Avis

Elite a eu son heure de gloire sur huit bits, il y a quelques années. C'est une excellente idée de réaliser une conversion sur *ST*, mais le jeu ne présente aucun élément nouveau. La réalisation est bien au-dessous des possibilités de la machine. Les fans du genre retrouveront, ou découvriront, avec plaisir ce grand classique. Mais ceux qui, comme moi, aiment les jeux d'action feraient mieux de l'éviter. Dany m'a fait une interminable, mais compétente, démonstration. J'ai bien failli m'endormir à deux reprises et il m'a fallu une partie de *Star Ray* pour récupérer. Selon les goûts, c'est un jeu génial... ou soporifique. Alain Huygues-Lacour

J'avoue avoir été déçu de l'adaptation d'*Elite* sur *ST*. Certes le jeu est toujours aussi intéressant. Mais il n'existe que des améliorations minimes face aux versions huit bits. En dehors d'une étonnante musique de présentation, il n'y a quasiment aucun bruitage. Côté graphisme, c'est aussi la médiocrité. Seule la séquence des vaisseaux sortant de la station est assez jolie. Il est bien dommage qu'un aussi bon jeu ait été soumis à une aussi mauvaise adaptation. Jacques Harbonn

C'est bien *Elite*, c'est très, mais alors très, très bien, *Elite*. Non, sérieux, ce programme est bien ! Bon la réalisation n'est pas vraiment au niveau de la machine : les graphismes sont moyens, la bande sonore est carrément inexistante et la palette choisie est dans le genre teintes criardes à la mode carte CGA de *PC*. Mais, bon, passons... A part ça, *Elite*, c'est bien. Enfin, sauf qu'il a sur moi un effet soporifique bien meilleur que le tranxène ! A part ça, c'est bien, enfin pour ceux qui aiment ! Acidric Briztou



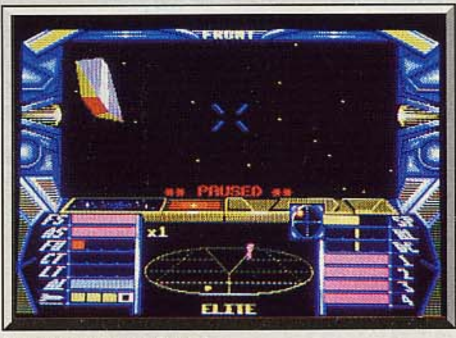
Tentative d'approche d'une station orbitale.



Sélection d'une destination.



Informatisations sur la planète sélectionnée.



L'ennemi est en fuite !



Le commerce est le nerf de la guerre.

Action Service

ATARI

On en bave dans le camp d'entraînement de Cobra. Le sergent s'acharne après vous. Vos camarades vous tirent dessus et les chiens vous attaquent. « Engagez-vous », qu'y disaient.

Cobra Soft. Réalisation : Bertrand Brocard ; chef de projet : Jacky Adolphe ; programmation : Roland Morla ; graphismes : Dominique Fusina ; musique et sons : Charles Callet.

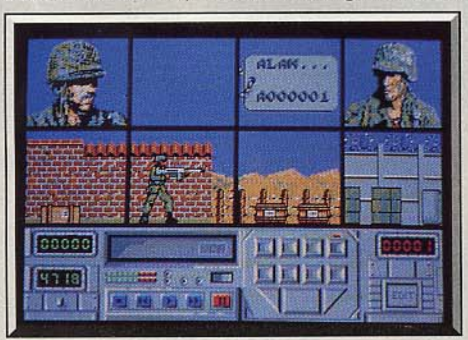
Vous désirez devenir l'un des hommes du commando Cobra, une unité d'élite à laquelle sont confiées les missions les plus délicates. Pour cela, vous devez d'abord faire vos preuves dans un camp d'entraînement ultra-secret. Dans les commandos, on n'est pas là pour rigoler (l'humour n'a jamais été une des qualités dominantes des militaires) et vous allez vous en rendre compte tout au long des quatre épreuves qui vous attendent.
Dans le parcours du combattant, vos qualités physiques sont mises à rude épreuve. Sautez différents obstacles, passez des murs, accrochez-vous à des échelles et rampez sous des barbelés... Comme si cela ne suffisait pas, il faut également échapper à un chien d'attaque et exécuter des pompes lorsque votre instructeur l'exige.
La seconde épreuve s'intitule la piste du risque, ce qui est déjà tout un programme. On y retrouve toutes sortes d'obstacles, mais l'accent est mis sur l'utilisation de différents explosifs. Ici des réflexes très rapides sont nécessaires car si vous hésitez un instant, une grenade vous éclate à la figure avant que vous n'ayez eu le temps de la lancer. Dans le parcours suivant, c'est le combat qui est privilégié : le tir y tient un rôle important, mais vous devez éga-

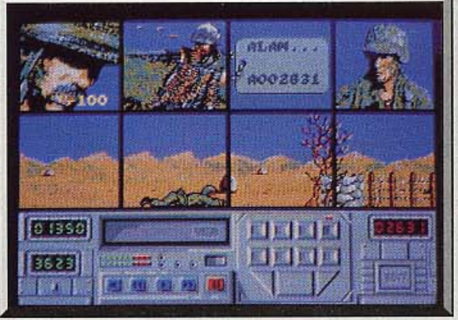

LA GUERRE DU 21 eme SIECLE: APACHE GUNSHIP
GUNSHIP
TM
LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE
ENFIN SORTI SUR AMSTRAD CPC. K7 et DK
DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64
ATARI ST
MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION
MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14





Dans le commando, c'est dur. Le sergent vous ordonne de faire des pompes.

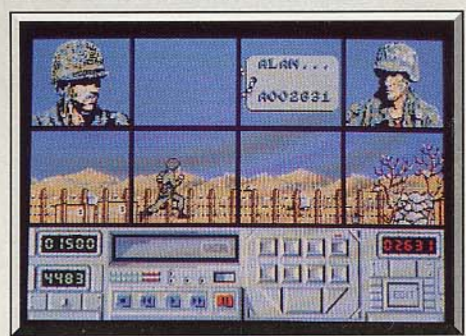

Le tir est important dans ce parcours.

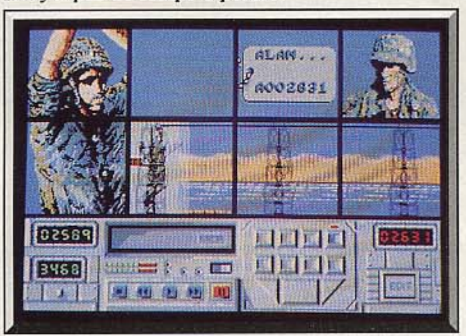

Ramper pour éviter le feu des mitrailleuses.

lement faire preuve de vos connaissances en close-combat dans de rudes corps à corps. Quant à la quatrième épreuve, il s'agit du combiné qui est l'enchaînement des trois précédents parcours. C'est la totale. Il vous faudra pas mal d'entraînement avant d'y faire bonne figure.

Cobra Soft a réalisé un exploit en ce qui concerne la gestion du joystick. En effet, à partir de quatre directions du manche et de l'utilisation du bouton de tir, on n'obtient pas moins de vingt-trois actions différentes, ce qui est impressionnant. Vous êtes en mode normal, par exemple vous courez, plongez, vous agenouillez ou tirez. Un ennemi arrive, vous poussez le manche vers le haut afin de passer en mode combat et le maniement du joystick correspond alors à un coup de poing, un coup de pied et deux esquives différentes. Aucune comparaison possible avec les simulations sportives multi-épreuves qui vous permettent un grand choix d'actions différentes, mais l'une après l'autre. Ici tout s'enchaîne dans la continuité, ce qui est particulièrement intéressant. Bien sûr il faut faire quelques efforts pour mémoriser toutes les combinaisons possibles. On a du mal à s'y retrouver lors des premières parties. Mais les choses s'arrangent avec un peu d'entraînement et ce mode de contrôle est efficace.

Autre innovation intéressante : l'action est suivie à partir du centre de commandement, sur différents


Il n'y a pas de temps à perdre.


Le parcours du risque est redoutable.

écrans vidéo. Lorsque vous terminez un parcours, vous avez la possibilité de passer en mode replay. Vous pouvez, alors, revoir votre performance et vous avez également la possibilité de sauvegarder un parcours sur la disquette.

Action Service est un programme ambitieux qui ne manque pas d'originalité. Sa réalisation représente un énorme travail de développement. On ne peut qu'être impressionné par la gestion du joystick ainsi que par le mode replay. De plus, un mode construction vous permet d'élaborer vos propres parcours et de les sauvegarder. C'est vraiment du beau travail. En revanche, les graphismes sont assez moyens. L'animation est réussie et la bande sonore fait appel à des digitalisations convaincantes.

Avec *Action Service*, Cobra Soft confirme une politique tournée vers l'originalité. C'est un programme de dimension internationale, il sera distribué par Mindscape aux Etats-Unis, et suivi d'un second épisode intitulé « La mission ». Dans celui-ci vous devrez réaliser une difficile mission dans laquelle vous tirerez le bénéfice de votre entraînement. Le contrôle de votre personnage s'effectuera de la même façon que dans le précédent. A suivre. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour



Parcours dans Combat School (C 64).

Type	*action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Comparatif

Combat School/Action Service II : Combat School a le même sujet mais il s'agit d'un programme multi-épreuve assez classique. C'est un très bon jeu qui est bien moins original qu'*Action Service* dont la force repose sur la grande variété des mouvements enchaînés, le mode replay ainsi que sur la possibilité de construire ses propres parcours. *Action Service* est donc plus riche et plus ambitieux, mais tous deux ont leur charme. A.H.-L.

Avis

Action Service m'a séduit par la longueur et la variété des parcours. Ensuite par la présence du magnétoscope, avec séquence sauvegardable. Je vous promets de bonnes crises de rigolades. La gestion du joystick demande une certaine habitude mais s'avère très riche et pratique une fois qu'on la maîtrise bien. Enfin la possibilité de créer ses propres parcours augmente encore la longévité de ce jeu. Seuls petits reproches : graphismes et animation sont corrects sans être exceptionnels. Jacques Harbonn

les meilleurs logiciels sont à Conforama



- Leader Board.
- Winter Games
- Wizard Warz.
- World Games

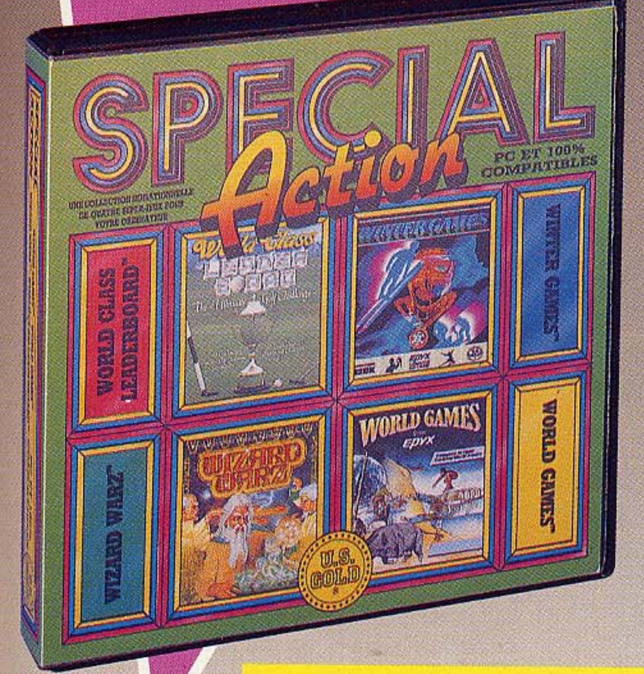
pour AMIGA **299F**

pour PC 5"1/4 ou 3"1/2 **249F**

- Salamander
- Target Renegade
- Gryzor
- Karaté Plus
- Basket Master
- Shaolin's Road

pour AMSTRAD CPC COMMODORE 64 SPECTRUM en cassettes **99F**

pour AMSTRAD CPC en disquettes **149F**





CONFORAMA

DISPONIBLES DANS TOUS LES MAGASINS

PRIX VALABLES JUSQU'AU 30 NOV. 1988

Le pays où la vie est moins chère.

Skateball

ATARI ST

Le spectacle est violent. Il se termine par l'élimination pure et simple d'une des équipes. Un sport très « gore », dans la lignée de Rollerball.

Ubi Soft.
Programmation : Hervé Dudognon

Le thème de *Skateball* s'inscrit dans la lignée de l'excellent film *Rollerball*. Dans un proche futur les spectateurs, de plus en plus blasés sont avides de sensations fortes et la violence tient un rôle toujours plus important dans le sport-spectacle. Le skate-ball, un nouveau sport très spectaculaire, remporte un grand succès. Le principe en est simple : deux équipes de deux joueurs équipés de patins s'affrontent sur un terrain parsemé d'obstacles divers, avec un but à chaque extrémité. Vous pouvez gagner de deux manières : en marquant plus de buts que l'adversaire... ou en éliminant les joueurs de l'autre équipe. Et tous les coups sont permis. Vous jouez à deux, l'un contre l'autre ou en équipe contre l'ordinateur et, bien sûr, seul. Tout d'abord vous sélectionnez les membres de votre équipe en fonction de leurs différentes caractéristiques, vous leur attribuez un poste (attaquant ou gardien de but) et vous choisissez celui que vous contrôlez. Il y a cinquante niveaux de difficulté croissante et vous sélectionnez, parmi les vingt premiers, celui par lequel vous désirez commencer. Les visages, plutôt patibulaires, des joueurs en présence sont affichés en bas de l'écran. Lorsque l'un d'eux meurt, il est remplacé par un des réservistes. Dans la partie inférieure de l'écran, on trouve également une représentation du terrain, vu de dessus, avec la position des joueurs. Cela est particulièrement utile car l'écran est toujours centré sur la balle et il arrive donc que votre joueur sorte du champ. Vous le localisez alors avec précision et le ramenez sur l'écran.



Evitez la lessiveuse.



Le but va être marqué. Il vaut mieux !



Ce Skateball est particulièrement violent, le sang y coule à flots.



Surtout, ne tombez pas dans les fosses !



Ces obstacles sont très dangereux.

Ensuite la partie commence, un joueur s'empare de la balle et slalome entre les obstacles. Le joueur adverse s'élance à sa rencontre. C'est le choc, l'attaquant fait quelques tours sur lui-même, tandis que l'autre récupère la balle et fonce vers les buts adverses. Le gardien de but ne se laisse par surprendre, il intercepte la balle et dégage. Un joueur s'en empare et fait une percée, mais son adversaire s'est ressaisi, il le contre et l'oblige à la faute. Emporté par son élan, l'attaquant s'écrase contre un obstacle hérissé de pointes acérées et disparaît dans un flot de sang qui ruisselle d'une manière particulièrement impressionnante. La partie est rapide et violente, c'est vraiment un sport méchant, on compte déjà un mort au bout de quelques minutes. Les spectateurs auront leur dose de sensations fortes : car on se laisse prendre au jeu immédiatement.
Le skateball est un sport qui s'apparente un peu au football et au hockey. Ce jeu est pimenté par la présence des différents obstacles. Certains sont gênants, mais pas trop dangereux. D'autres sont mortels. Les amateurs de gore ne seront pas déçus car le sang coule à flots.
Le nouveau programme d'Ubi offre un excellent mélange de genres. Amateurs de sport et fans de jeux d'action seront également satisfaits. Les graphismes sont réussis. On apprécie le décor très soigné qui rappelle nettement l'univers des albums BD de Bilal. L'animation, rapide et précise, est réussie. Le scrolling horizontal est quelque peu saccadé.
La version que nous avons testée était presque terminée, mais elle ne comportait encore ni bruitages ni musique. On est heureux de constater que les éditeurs français réalisent maintenant de bons programmes d'action qui ont toutes leurs chances dans la compétition internationale. Ubi a fait un bon travail qui porte ses fruits, puisque *Skateball* sera distribué aux États-Unis. Et pas sous n'importe quel label, il ne s'agit pas moins que d'Epyx. La classe ! C'est un jeu original et violent. Certains pays auront droit à une version nettement adoucie. Tant pis pour eux, nous on aime bien le gore et avec ce programme on est servi. Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	—
Prix	*C*





Le château est immense, avec des labyrinthes et des adversaires peu rassurants.

Beyond Dark Castle

MACINTOSH

La suite du, déjà, merveilleux Dark Castle *est disponible sur Macintosh. Ce n'est pas nouveau, mais tellement beau. De l'aventure, de l'action, des labyrinthes, des monstres, des armes variées agrémentent ce deuxième épisode.*

Silicon Beach Software. Programmeurs : Jonathan Gay et Mark Pierce ; bruitages : Eric Zocher et Dick Noël

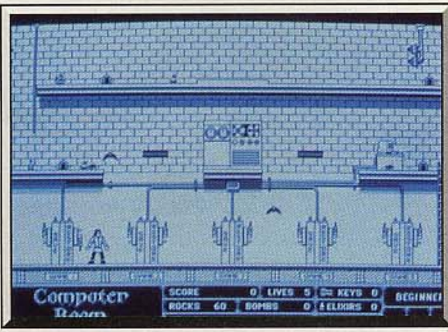
Dark Castle, a été l'un des plus grands succès *Mac* de ces dernières années. En décidant d'en faire une suite, *Silicon Beach* courait le risque de s'exposer à des comparaisons acerbes. Au contraire, c'est le vénérable ancêtre qui prend un soudain coup de vieux. Le piège aurait été de pondre un simple remake de *Dark Castle*. Loin de là, les programmeurs ont repris le même concept mais en l'améliorant considérablement : si le principe de jeu et le mode de déplacement restent les mêmes (le prince Duncan doit récolter diverses armes avant de pouvoir débarrasser la région du terrifiant Chevalier Noir), de nombreuses surprises attendent les amateurs du premier volet. Le château, tout d'abord, est devenu immense, incluant même des labyrinthes, des marécages ou une forêt. De nouveaux adversaires font leur apparition. On découvre également de nouvelles armes et objets, alors que les combats se sont améliorés.

Désormais, les hommes du Chevalier ne se laissent plus écraser une masse d'armes sur le coin de l'œil sans réagir (on les comprend un peu). La tâche à accomplir s'est, elle aussi, considérablement étoffée.

Tout en restant un jeu d'action, *Dark Castle* acquiert une connotation d'arcade-aventure, pas déplaisante du tout. La réalisation est époustouflante. Elle surpasse tout ce qui a été fait sur *Mac* auparavant. Les graphismes utilisent toute la finesse dont est capable la machine et regorgent de détails.



Replacer le globe enchanté de Merlin.



Les déplacements du Prince sont sans à-coups.

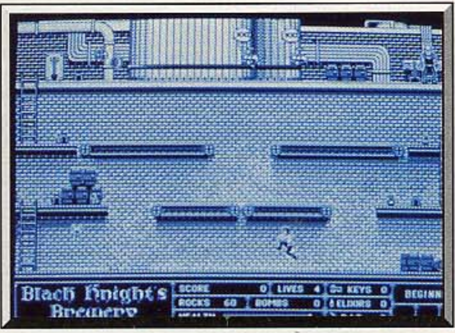
Que dire de l'animation ? Précise, extrêmement souple, pleine de petits détails, elle est parfaite. Il faut voir les splendides interludes que propose le jeu. Dès la mise en route, le Prince, étonnamment grand, se déplace sans à-coups alors que des torches et un feu répandent une lumière vacillante. Une cheminée énorme pivote pour révéler un passage secret. Une merveille... et d'autres scènes du même acabit vous attendent tout au long du jeu. D'accord, *Defender of the Crown* sur *Mac* propose des sprites plus grands mais l'animation en est aussi bien plus heurtée. Aux excellentes digitalisations de *Dark Castle* (couinements de rats, croassements de corbeaux, cris du héros, claquements de fouets...) s'ajoutent une masse impressionnante de nouveaux bruits, tous plus réalistes les uns que les autres. *Beyond Dark Castle* ne déparerait pas sur une borne d'arcade et montre le potentiel que peut avoir le *Macintosh*.



Un décor majestueux pour l'antichambre.

Dernier raffinement, l'éditeur a pensé aux possesseurs des configurations les moins puissantes. Le jeu tourne sur *Mac 512* pour peu qu'il soit équipé d'un lecteur double face et un deuxième lecteur n'est pas obligatoire (les changements de disquette ne sont pas trop fréquents). Pirates, en ne protégeant pas ce jeu, Silicon Beach parie sur votre intelligence : en le faisant circuler, vous prenez le risque de ne plus jamais voir de tels bijoux sur votre ordinateur. Ce serait une perte irréparable. (Notice en anglais. Compatible *Mac II*.)

Olivier Scamps



« Beyond » est aussi un excellent jeu d'arcade.

Type	*arcade*
Intérêt	*19*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	*E*

AMIE LE PRO.

AMIGA



UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

A 500	512 Ko RAM + lecteur 3"1/2 + souris	**4490 F**
A 500 C	A 500 + moniteur couleur 1084	**7290 F**
A 2000	1 Mo RAM + lecteur 3"1/2 + souris	**11590 F**
A 2000 C	A 2000 + moniteur couleur 1084	**14790 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 interne A 2010	1690 F
3"1/2 externe A 1010	1390 F
5"1/4 ext. + affichage	2190 F
3"1/2 ext. + affichage	1790 F
MONITEURS	
Monochrome HR A 2024	NC
Couleur HR 1084 S	2990 F
Couleur HR reman. A 2080	4490 F
Couleur multi synchro	7490 F
EXTENSIONS	
512 Ko interne A 501	1490 F
2 Mo externe OKo	1700 F
1,5 Mo int. sans mémoire	2100 F
2 Mo interne A 2058/2	6510 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe + cont. AMIGA A 500	6990 F
20 Mo interne + cont. PC A 2092/PC 5060	6150 F
20 Mo interne + cont. AMIGA A 2092/A 2090	6150 F
ÉMULATEURS	
PC XT + lecteur 5"1/4 A 2088 D	5600 F
PC AT + lecteur 3"1/2 A 2086 D	NC
GRAPHIQUE/VIDÉO	
Digiview	1990 F
Frame grabber N/B	8890 F
Frame grabber couleur	9350 F
Filtre électronique	2690 F
Genlocker vidéo comp. int. A 2300	NC
Genlocker vidéo comp. ext. GST 30	3390 F
Genlocker + encoder ext. GST 1000	14900 F
Encoder PAL EPAL	2590 F
Interface vidéo comp. PAL A 2032	790 F
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Tablette Easyl/500	4590 F
Tablette Easyl/2000	5390 F
Graphiscope II **PROMO**	1000 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. A4 ANGALIS	11990 F
Table traç. A3 ANGALIS	NC
Scanner CANON A4	11560 F
Scanner CANON A3	15120 F
Souris	270 F
Crayon optique	NC
TÉLÉMATIQUE	
Modem DTL 3000	6400 F
Modem DATAPHON S 21-23 D	3990 F
Émulateur ARCHOS	1190 F
Émulateur FLAMITEL	1490 F
Émulateur DIGA	990 F
SON	
Interface Midi	520 F
Perfect sound	990 F
Pro Midi studio	1590 F
Sound sampler	990 F
Visual Aural	2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	
120 D	1 850 F
LSP 10	2 790 F
MSP 15	4 590 F
STAR	
LC 10	2 490 F
LC 10 couleur	2 950 F
LC 24 10	4 990 F
AMSTRAD	
DMP 3 160	2 290 F
DMP 4 000	3 995 F
LQ 3 500	3 990 F
EPSON	
LX 800	2 690 F



AMIGA 500 + moniteur couleur 1084



+ GRATUIT : 1 PACK AU CHOIX

- **PACK LUDIQUE :** 3 SUPER JEUX SURPRISE

OU

- **PACK UTILITAIRE :** DELUXE PAINT + DELUXE PRINT

OU

- **PACK BUREAUTIQUE :** SUPERBASE + TEXCRAFT

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos





- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :* Allo Danièle (1) 43 57 48 20

*sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

GRAPHIQUE/VIDÉO	
Aegis Draw +	1899 F
Aegis Impact	1699 F
Aegis Video Titler	1400 F
Animate 3D	1299 F
Butcher	339 F
CAO 3D	1490 F
DeLuxe Paint II PAL	650 F
DeLuxe Print	900 F
DeLuxe Vidéo 1.2	950 F
Digipaint	580 F
Dynamic CAD	1100 F
Grabbit	299 F
Page Flipper	400 F
Photon Paint	650 F
Printmaster +	500 F
PRO Vidéo	600 F
Sculpt 3D	899 F
Silver	1700 F
TV Show	770 F
Vidéoscape 3D	1549 F
LANGAGES	
Aztec C Comp.	2000 F
Climate	370 F
Lattice C 4.0	1790 F
Macro Assembleur	679 F
MCC Pascal	670 F
True Basic	1184 F
MUSIQUE	
Aegis Audiomaster	590 F
Aegis Sonix	790 F
DeLuxe Music	800 F
Dr T'S	1990 F
Dynamic Drum	450 F
Future Sound	2000 F
Instant Music	293 F
Music Studio	399 F
Synthia	950 F
X Music	950 F
BUREAUTIQUE	
DB Man	1439 F
Page Setter Fr.	1690 F
Professional Page	3690 F
ProWrite	1120 F
Scribble	750 F
Superbase Pro	1490 F
Textcraft + V1.3	300 F
VIP Professional	1400 F
Vizawrite	1490 F
JEUX	
Barbarians	250 F
Arkanoïd	245 F
Arkanoïd II	NC
Ferrari FI	260 F
Jeanne d'Arc	300 F
Explora	350 F
Faery Tale	380 F
Capone	250 F
Xenon	220 F
Zoom	250 F
Superski	230 F
Tanglewood	250 F
Sub Battle	290 F
King of Chicago	290 F
Buggy Boy	250 F
Destroyer	320 F
Ice Hockey	220 F
Pandora	250 F
Bionic Commando	250 F
Garrison	250 F
Space Racer	200 F
Chess M 2000	260 F
Bermude Project	285 F
Iron Lord	NC
Macadam Bumper	NC
Ports of Call	380 F
Roadblaster	NC
The Three Stooges	295 F
Paladin	320 F
NOUVEAUTES	
Pow	NC
Romb Ruster	NC
Space Harrier	NC
Isp Hang On	NC
Enduro Racer	NC
Vixen	230 F
Carrier Command	290 F
California Games	NC
Platoon	260 F
Ultima IV	280 F
Arche Cpt Blood	NC
Menace	220 F
Summer Olympiad	220 F

LES LIVRES

Amazing Computing	45 F
AmigaBasic	249 F
Hardware Ref. Manual	295 F
Programmer's Handbook I	295 F
Programmer's Handbook II	295 F
Sound and Graphics	240 F
AmigaDos manuel Fr.	199 F
AmigaDos Référence	149 F
AmigaWorld	45 F
Bien Débuter Amiga	149 F
Clefs pour Amiga	195 F
Intuition	350 F
Langage Machine	199 F
Romkernel Manual	295 F
Trucs et Astuces	199 F
Trucs et Astuces (disk)	120 F



A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM ____________
ADRESSE ____________
VILLE ____________
CODE POSTAL |_|_|_|_|_|
TÉL. : ____________
MON ORDINATEUR : ____________
MES 10% DE PRODUITS EN PLUS : ____________

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F		TOTAL	

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE ________ SIGNATURE

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)



WELLDONE

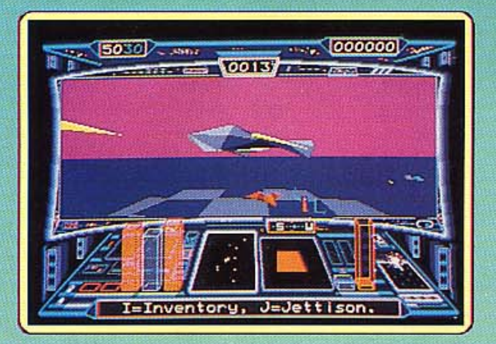
TI 59 - Bis

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Starglider II

Atari ST, disquette Rainbird

Comme dans la version *Amiga* (voir *Hits* de *Tilt* n° 58), *Starglider II* repousse très loin les frontières du possible sur *ST*. Les graphismes en 3D, surfaces pleines sont époustouflants de réalisme (même les ombres projetées sont respectées). Les animations sont rapides malgré la masse de calculs nécessaires à la gestion du programme (en particulier en mode Spot). Seuls les bruitages ont souffert des capacités sonores plus réduites du *ST*. Magré tout, les concepteurs



du logiciel parviennent à d'excellents résultats audio.
Comme dans la version *Amiga*, le programme n'est pas qu'un simple jeu de tir. Vous devez contacter ceux qui résistent aux Egroniens (dans d'immenses réseaux souterrains, présents dans certaines planètes du système solaire) afin de collecter ou de construire des armes. Animations spectaculaires, scénario intelligent, voyages interplanétaires, combats spatiaux, ce programme est un chef-d'œuvre de qualité. Vivement que son manuel soit traduit en français.
Eric Caberia.

Type	*action/aventure*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Bobo

Amstrad, disquette Infogrames

Bobo, le héros de BD tout droit sorti du magazine Spirou, tente une fois encore de s'évader du bagne d'Inzepocket. Ce programme amusant, du genre multiépreuves, est enfin arrivé sur *Amstrad*. Vous devez aider le sympathique bagnard à effectuer du mieux possible les nombreuses tâches qui l'attendent au cours d'une longue journée. Ce type de jeu a généralement pour thème des épreuves sportives, mais cette fois c'est de corvées qu'il s'agit. Et on ne s'ennuie pas un instant car l'humour est au rendez-vous.
Cette version ne présente que cinq épreu-



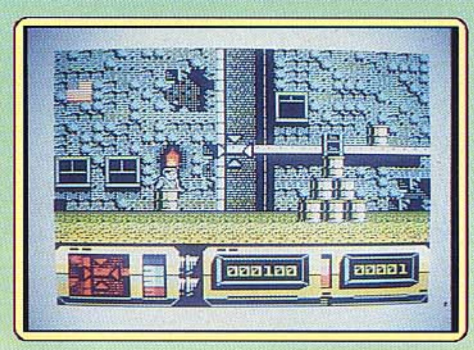
ves, celle du nettoyage du hall étant supprimée. De corvées en tentatives d'évasion, on s'accroche pour tenter de réaliser le meilleur score possible. On est d'autant plus motivé que celui-ci est sauvegardé sur la disquette. Sur *Amstrad, Bobo* a su conserver les excellents graphismes qui ont beaucoup contribué au succès des précédentes versions. Un bon jeu d'action made in France. (Notice en français).
Alain Huyghues-Lacour.

Type	*action*
Intérêt	*16*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

Action Force II

Spectrum, cassette Virgin Games

Votre équipe a été sélectionnée pour libérer les otages détenus par les terroristes. C'est votre ami qui va s'occuper de les délivrer. Il connaît d'ailleurs la route et se dirige sans hésitation à travers plates-formes et échelles. Mais les terroristes le guettent pour le tuer. Votre tâche consiste donc à veiller sur lui en tirant sur les tireurs embus-



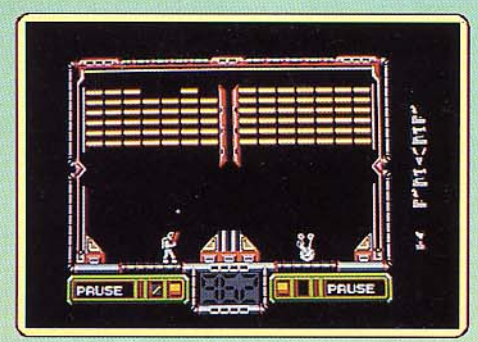
qués. Ceux-ci apparaissent à l'improviste à une fenêtre, sortent inopinément d'une porte et vont même jusqu'à se cacher dans les poubelles. Vous devez faire vite car la moindre balle tuerait net votre ami. Heureusement, vous pouvez apprendre à reconnaître le trajet, car il reste toujours identique pour un même niveau. Vous tirez sur les drapeaux américains pour refaire le plein d'énergie de votre partenaire.
Après le premier niveau, vous aurez le choix entre trois armes, chacune ayant ses qualités et ses défauts propres. Chaque niveau apporte son lot de surprises. La progression de la difficulté est bien calculée. Tous les trois niveaux, il vous faut détruire un tank par trente-neuf impacts. Votre rapidité de tir dépend ici de la vitesse d'agitation du joystick. Les graphismes et l'animation sont très bien rendus, mais les bruitages sont un peu simples et il n'y a pas de musique d'accompagnement. Par contre la présentation offre une étonnante image de char et d'hélicoptère multicolores, dépassant complètement les capacités théoriques du *Spectrum* dans ce domaine. Un grand bravo aux programmeurs pour cet exploit. Un excellent jeu d'action, bien réalisé, varié et à la progression étudiée.
Jacques Harbonn.

Type	*action*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	*A*

Hot Shot

Atari ST, disquette Addictive

Tenant à la fois du flipper et du casse-briques. *Hot Shot* vous propulse dans un monde futuriste. Pour survivre, il vous faut détruire votre adversaire en contrôlant une balle d'énergie qui ira abattre un des deux murs de briques présents à l'écran (c'est évidemment celui qui se trouve au-dessus de votre tête qui doit vous préoccuper). Pour projeter la balle, vous disposez d'un pistolet graviton. Il permet dans un premier temps d'attraper la balle et ensuite de la projeter en un point précis. Cette balle



d'énergie n'est pas sans danger pour vous : si vous rentrez en contact direct avec elle (sans la médiation du pistolet), vous êtes irrémédiablement détruit.
Est gagnant celui des deux adversaires qui, au terme d'un certain laps de temps, a le moins de briques au-dessus de lui. Viennent ensuite de nombreuses épreuves, plus ou moins difficiles, avec le même principe de base (balles d'énergie, pistolet graviton). Ce

Le signe * indique que ce logiciel a fait l'objet d'un hit dans un numéro précédent.

programme ne tient pas compte des possibilités graphiques du *ST* (petits sprites peu colorés). Mais il se rattrape dans le domaine des animations qui sont souvent agrémentées de notes d'humour. Les bruitages rendent bien compte des rebonds et évolutions de la balle. Un jeu de réflexes intelligent.

Eric Caberia.

Type	*action*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Exolon

Atari ST, disquette Hewson

La structure et la trame de ce logiciel sont classiques. Armé d'un laser, vous devez



trouver le moyen de traverser les tableaux malgré les nombreux pièges et adversaires qui vous tombent dessus sans arrêt. Reprise d'un logiciel déjà paru sur *C 64*, ce programme amène des améliorations notables au niveau graphique. Les décors sont riches de détails et les multiples agresseurs sont un régal pour l'œil. Les animations des sprites sont d'une fluidité respectable. On peut cependant regretter que votre personnage soit relativement lent dans ses déplacements, comparativement à ses agresseurs. L'absence de scrollings n'arrange guère les choses.

Le changement de tableau se fait au coup par coup, ce qui rompt quelque peu le rythme du jeu. Les bruitages sont absents, remplacés par une omniprésente bande musicale (de bonne qualité d'ailleurs). Un programme qui laisse perplexe : beau graphiquement, il manque de « profondeur ».

Eric Caberia.

Type	*action*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*n.c.*

Army Moves

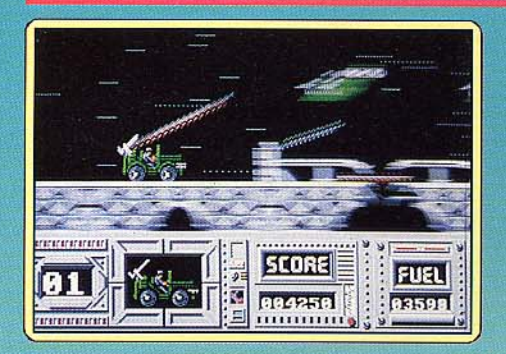
Amiga, disquette Imagine



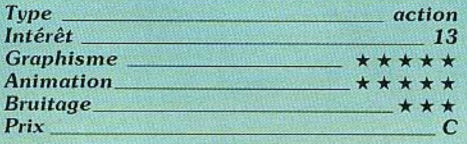
C'est une rude mission qui vous attend : vous devez traverser les lignes ennemies avant de pénétrer dans le quartier général afin d'y dérober des plans secrets. Tout d'abord, il faut traverser un interminable pont à bord d'une jeep équipée de missiles. Des hélicoptères et des camions vous harcèlent.

De plus, il ne faut pas oublier de sauter au-dessus des zones détruites du pont. Lorsque vous y parvenez, vous abandonnez votre véhicule pour emprunter un hélicoptère. Vous traversez alors les trois secteurs suivants en affrontant les jets ennemis et les défenses au sol. Prenez garde à vous ravitailler en carburant. Ensuite, vous progressez à pied sous un feu d'enfer à travers un marécage, le camp ennemi et finalement dans le bunker où se trouvent les plans. Comme dans les versions 8 bits, l'accent est mis sur une excellente réalisation qui présente de bons graphismes et une animation de qualité.





Cette version est plus réussie que celle du *ST* : la fenêtre de graphisme est nettement plus grande, ce qui permet d'obtenir des sprites d'une taille supérieure. Les couleurs sont également mieux utilisées, mais la bande sonore reprend toujours la vieille rengaine du Pont de la rivière Kwaï qui devient vite insupportable. C'est un bon jeu d'action qui présente des scènes variées. Il est assez difficile, à l'exception du premier niveau. Un programme très prenant dont seuls les meilleurs joueurs découvriront les niveaux supérieurs. (Notice en français.)
Alain Huyghues-Lacour.

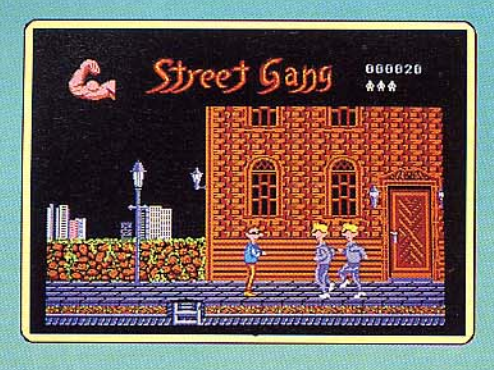


Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***C***

Street Gangs

Atari ST, disquette Players

Vous incarnez un petit voyou du nom de Mickey. Votre but : devenir membre d'un des gangs qui hantent les grands centres urbains des Etats-Unis. Pour parvenir à vos fins, vous devez affronter différentes bandes et prouver votre courage. Les logiciels ayant pour sujet les combats de rue se font de plus en plus nombreux. Mais autant le dire tout de suite, *Street Gang* ne laissera pas un souvenir impérissable. La réalisation est une véritable catastrophe, les graphismes sont plats et sans finesse, les animations ridicules, en particulier lors des phases de combat. Les bruitages ne présentent guère mieux : inadaptés aux scènes en cours et désagréables à écouter. Un parfait navet.
Eric Caberia.



Type	***action***
Intérêt	***4***
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	***C***

Tracers

Amiga, disquette Micro Illusions

Il est vraiment étonnant qu'un programme comme *Tracers* sorte en 1988 et de plus sur un *Amiga*. En effet, *Tracers* n'est rien d'autre qu'un jeu s'inspirant du duel de motos lumineuses du film Tron. De nombreux logiciels, depuis la sortie de ce dernier (1982) se sont inspirés du principe de l'affrontement de deux véhicules qui laissent un tracé lumineux derrière eux : le premier dont la trajectoire est interrompue par le tracé de l'autre, perd la partie.



Dans le cas de *Tracers*, plusieurs modes sont proposés parmi lesquels un mode solo (contre l'ordinateur), un mode duel, et la possibilité d'affronter plusieurs traceurs lumineux simultanément.

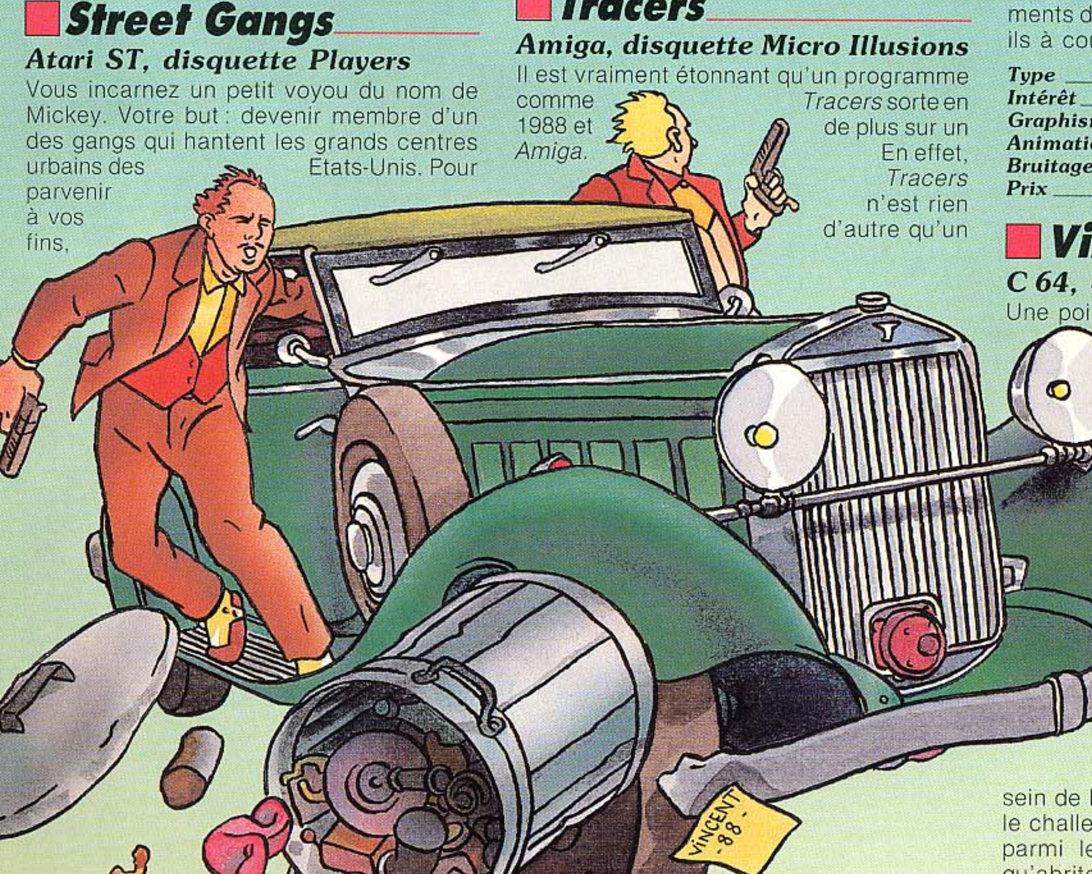
Ce programme n'est donc absolument pas une nouveauté. De plus, sa réalisation ne tire pas parti des possibilités de l'*Amiga* (graphismes réduits à leur plus simple expression). Les bruitages ne parviennent pas non plus à convaincre, car bien qu'agréables à écouter, ils ne présentent aucun rapport avec les différents événements du jeu. Les programmeurs seraient-ils à court d'imagination ? Eric Caberia.

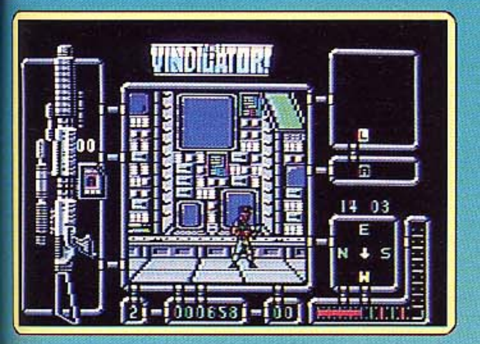
Type	***action***
Intérêt	***8***
Graphisme	★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	***C***

Vindicator

C 64, cassette Imagine

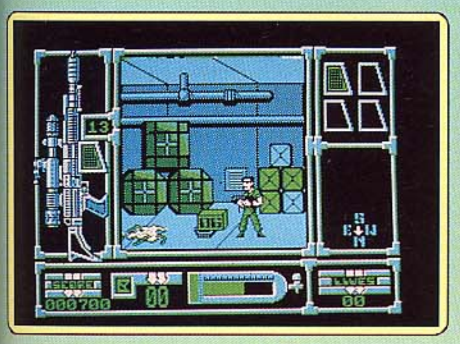
Une poignée d'êtres humains survit dans l'ombre de grottes humides. Un homme décide de ne plus être victime et de passer à l'offensive : « le vengeur ». *Vindicator* est composé de plusieurs niveaux complètement dissemblables mais tous extrêmement riches en suspens. C'est au sein de la forteresse ennemie que débute le challenge. Vous vous frayez un chemin parmi les quatre niveaux de labyrinthe qu'abrite la base adverse. Là, il faut trouver les ordinateurs capables de vous donner les positions des composants de la





bombe qui vous servira à détruire cet avant-poste ennemi. Les couloirs du complexe sont malheureusement truffés de gardiens qui vous obligent à faire usage de votre arme. N'oubliez pas de ramasser les cartes-passes des gardiens, elles sont indispensables pour accéder aux ascenseurs et aux ordinateurs. L'atmosphère toxique des couloirs n'est pas là pour arranger les choses. Si vous parvenez à constituer la bombe et à détruire la forteresse, vous devez alors, aux commandes d'un avion, pousuivre votre travail d'extermination aux abords du QG des extraterrestres (des catacombes). Le dernier volet du logiciel vous met dans une situation délicate. Au plus profond des catacombes, le chef des légions d'envahisseurs lâche ses dernières forces dans la bataille. Ce logiciel d'action est d'une grande complexité et réclame une longue prise en main. Les graphismes et les animations sont dans l'ensemble de qualité correcte. Les bruitages sont réussis. Eric Caberia

Type — *action*
Intérêt — *13*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — *B*



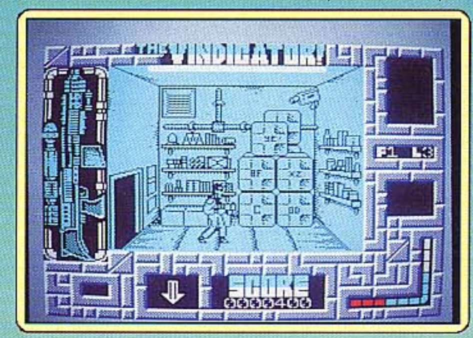
Version Amstrad CPC

L'adaptation sur *CPC* est une parfaite réussite tant du point de vue des animations que des graphismes (fins et colorés). Même les bruitages et la bande musicale sont convaincants (une fois n'est pas coutume). E.C.

Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — *B*

Version Spectrum

L'adaptation de ce jeu difficile et varié a été bien réalisée. Les graphismes des personnages sont soignés et l'aspect 3D du labyrinthe assez bien rendu. L'animation est correcte sans être exceptionnelle, les mouvements étant encore un peu saccadés. La version 48 K offre une musique de présentation agréable et variée accompagnée de batteries. Mais les bruitages d'action sont très limités.
Les heureux possesseurs de *Spectrum 128 K* bénéficient de plusieurs améliorations. Le chargement s'effectue en une fois. La musique de présentation est sur plusieurs voix, et — paradoxalement — moins diversifiée. Une bonne musique accompa-



gne le jeu, mais les bruitages ne sont guère meilleurs. Un bon jeu cependant.
Jacques Harbonn.

Type — *aventure-action*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★ *(48 K)*, ★★★ *(128 K)*
Prix — *B*

Joe Blade II

C 64, cassette Players

Londres semble avoir beaucoup changé en cette fin de millénaire. Les punks, et autres skins heads terrorisent les honnêtes



citoyens. Un seul homme peut nettoyer la ville de ses malfrats : Joe Blade. Sous les traits de ce héros aux muscles d'acier, vous vous aventurez dans les rues les plus sordides pour sauver seize otages retenus par les multiples gangs. Le jeu est ponctué de demandes aussi incompréhensibles que déplacées : par exemple, compléter des suites de chiffres en tapant au moment opportun sur le joystick.
On pourrait s'attendre à d'impressionnantes scènes de combat. Il n'en est rien, car les animations, bien que lisses, sont rudimentaires (votre personnage passe son temps à bondir). Les graphismes sont pourtant fins et parés d'agréables couleurs. Votre héros, qui passe pour un personnage athlétique, a plutôt l'allure d'un gros bébé joufflu (ses adversaires aussi d'ailleurs). Les bruitages ne présentent pas d'intérêt particulier. Un jeu moyen. Eric Caberia

Type — *action*
Intérêt — *10*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *A*

Version Amstrad CPC



La version *CPC* dispose de graphismes fins (moyenne résolution), mais beaucoup moins colorés que ceux du *C 64*. Seuls les bruitages semblent réellement en recul. Ce n'est pas étonnant compte tenu des performances sonores du *CPC*. E.C.

Intérêt — *10*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — *A*

Version Spectrum

Cette adaptation est particulièrement réussie. Dès l'abord, c'est la surprise. Un *Pac-Man* simplifié vous est offert pendant le chargement, ce qui aide à patienter. Les graphismes sont d'excellente qualité et l'animation des personnages sans reproche. Une très bonne musique longue et variée, sur plusieurs voies en 128 K, présente le jeu et accompagne les petites épreuves complémentaires. Les bruitages en cours d'action sont moyens.
Jacques Harbonn

Type — *action*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — *A*

Elf

Atari ST, disquette Microvalue

Chassé du château du roi, un elfe doit explorer la région à la recherche des deux moitiés d'une citrouille d'or, afin d'obtenir son pardon. Sa seule arme est un arc dépourvu de flèches. Il doit s'en procurer en chemin et pour survivre, trouver de la nourriture à intervalles réguliers. L'elfe peut aussi participer à un jeu de dés qui, par la suite, lui permet de commencer la partie à un niveau plus élevé grâce à l'utilisation d'un code. Ce jeu qui se situe entre arcade/aventure et plates-formes n'est guère passionnant.



Les graphismes sont assez pauvres. Le scrolling, particulièrement brutal et fatigant pour les yeux, n'arrange rien à l'affaire. Quant à l'action, peu excitante, elle est compliquée par un très inconfortable mode de contrôle du personnage. De plus, la notice en anglais n'est pas d'une grande clarté. Les premières parties, difficiles et frustrantes, ne sont guère stimulantes. Un programme qui n'offre pas grand intérêt.
Alain Huyghues-Lacour.

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*8*
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	*C*

Amiga, disquette Tynesoft

Cette version est identique à celle du *ST*, c'est-à-dire qu'elle est aussi inintéressante. On retrouve donc les mêmes défauts : une réalisation médiocre et un mode de contrôle saugrenu. Aucun intérêt. A.H.-L.

Type	*action*
Intérêt	*8*
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*





Platoon

Amiga, disquette Ocean

Décidément, les versions seize bits de *Platoon* sont décevantes. Sur *Amiga*, comme sur *ST*, on ne retrouve pas les qualités qui ont fait le succès des versions huit bits. Passe encore que les graphismes et l'animation soient assez ordinaires. Le pire c'est que l'action perd beaucoup de son intérêt en raison de maladresses de programmation. C'est un jeu difficile à l'origine, mais dans cette version il est presque impossible de survivre car l'ennemi vous tire dessus avant même de d'apparaître sur l'écran. La superbe scène dans les tunnels est peut être réussie, mais la plupart des joueurs ne la verront jamais. Ils renonceront bien avant d'arriver jusque-là. Une conversion lamentable qui engendre une grande frustration.
Alain Huyghues-Lacour.

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*9*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Strange New World

Amiga, disquette Softgang



Ce programme est un « remake » de l'antique *Scramble*. Vous devez sauver des scientifiques, otages de dangereux terroristes. Le logiciel vous propose un affichage de profil d'un décor accidenté, truffé de missiles à têtes chercheuses et autres joyeusetés. Votre tâche consiste à éviter simultanément les projectiles, les difficultés du terrain, et la panne sèche (les réserves de carburant sont aléatoirement distribuées). Les graphismes du logiciel sont beaux mais largement en dessous des possibilités réelles d'un *Amiga* (le jeu est antédiluvien). Les animations et le scrolling horizontal sosnt fluides, les bruitages corrects sans plus. Ce type de jeu avait peut-être de l'intérêt il y a cinq ans,. Ce logiciel est cependant sympathique. Eric Caberia.

Type	*action*
Intérêt	*9*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Maniax

Amiga, disquette Anco



Toutes les grandes villes de l'hémisphère ouest sont recouvertes d'une épaisse couche de brouillard comme on n'en avait jamais connue. Au-dessus vole un dragon que même les missiles les plus puissants ne parviennent pas à détruire. *Maniax*, un extra-terrestre venu d'une lointaine galaxie, est appelé à la rescousse. On a bien du mal à saisir le rapport qu'il peut y avoir entre ce scénario extravagant et ce programme, qui n'est autre qu'un remake de *Qix*, un ancien jeu d'arcade d'Atari.
Vous déplacez un point qui trace une ligne derrière lui afin de former des territoires. Lorsque ceux-ci occupent au moins 75 % de la superficie vous passez au niveau suivant. Une créature se déplace dans l'espace libre et vous perdez une vie lorsqu'elle entre en contact avec la ligne que vous tracez. Vous évitez également d'autres créatures qui rôdent à la limite de votre territoire. *Maniax* est un jeu amusant, mais cette nouvelle version n'apporte pas grand-chose de nouveau à part quelques bonus à ramasser. Un petit jeu sympathique. (Notice en français.)
Alain Huyghues-Lacour.

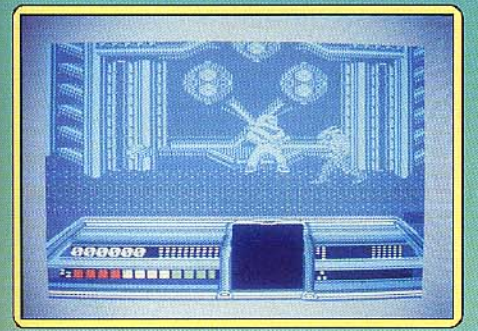
Type	*action*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

Dream Warrior

Spectrum, cassette Tarann

Pour sauver le monde de l'emprise meurtrière d'Ocular, vous vous infiltrez dans les rêves de vos collègues et tentez de le trouver et de le détruire. Ces rêves sont peuplés de demi-démons qui détiennent chacun une parcelle de l'image du dormeur. Ils ne la perdront qu'avec leur vie. Les démons

géants sont plus dangereux, car ils jettent des bombes redoutables. Toutes les attaques que vous essuyez réduisent de manière plus ou moins importante la profondeur de votre repos.
Or, une fois que vous êtes réveillé, le jeu s'arrête. Vous pouvez cependant approfondir votre assoupissement en vous emparant du contenu des coffres à sommeil. Mais il faudra auparavant trouver ces coffres et les cartes qui les ouvrent.
Certains obstacles gênent votre progression : rampes clignotantes au sol que vous ne pouvez franchir qu'éteintes et ascen-



seurs qui nécessitent une carte d'accès. Une fois les images des trois dormeurs reconstituées, vous affronterez Ocular lui-même dans son repaire. Ce jeu d'action mêlé d'aventure ne m'a pas séduit. Les décors monochromes sont très répétitifs, les créatures mal dessinées et leur animation désolante (simples glissements). Seuls les bruitages sont mieux réalisés, mais aucune musique n'accompagne le jeu. (Notice en mauvais français.)

Jacques Harbonn

Type	***action-aventure***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★
Animation	★
Bruitage	★★★
Prix	***A***

Mafdet and The Book of The Dead

Atari ST, disquette Software Horizons

Vous incarnez Mafdet, la déesse-chatte de la Revanche. Seth, le mauvais dieu a volé le Livre des Morts et l'a caché aux enfers. Du coup, aucun Egyptien ne peut accéder au royaume des morts après son décès. A vous de retrouver le livre.
Le domaine dans lequel vous évoluez est vaste et parsemé de portes et de trappes qui mènent à de nouveaux couloirs et niveaux. Il est aussi peuplé de nombreux monstres plus ou moins redoutables. Vous pouvez à volonté passer de votre forme de chat à celle de femme. Chacune a ses avantages. En tant que chat, vous courez plus vite, sautez les trappes et échappez aux créatures en perdant cependant un certain nombre de points de vie.
Sous forme de femme, vous vous défendez grâce à votre épée et accédez à certains



endroits particuliers. Vous trouvez de multiples amulettes aux effets divers : vies supplémentaires, accès à certains passages, saut plus important, etc. Les graphismes de certaines salles et de quelques monstres sont splendides. L'animation est variable, selon les créatures, de moyenne à bonne. En revanche les bruitages sont nuls. Le principal problème vient du fait qu'il faut tâtonner pour apprendre quel objet magique ouvre tel passage ou quelle trappe ne mène nulle part. Vos neuf vies passent très vite et vous devez donc accumuler les connaissances d'une partie sur l'autre. Un jeu au scénario moyen mais aux graphismes souvent superbes. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type	***action***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★
Prix	***B***

Mata Hari

Amstrad CPC, disquette Loriciels

La célèbre espionne qui défraya la chronique au début du siècle reprend du service sur votre *CPC*. Entièrement sous le contrôle de votre joystick, son but est simple : pénétrer le plus profondément possible dans une ambassade afin d'y subtiliser des documents ultra-secrets. Sa mission est entravée par les nombreux gardiens et pièges dont est truffée l'ambassade.
Heureusement malgré ses formes généreuses, notre héroïne est une experte des armes à feu et des explosifs. Ces derniers lui sont particulièrement utiles pour faire éclater des coffres-forts qui renferment des données indispensables pour progresser dans le jeu (disquettes permettant l'accès aux ascenseurs). Les graphismes sont en moyenne résolution, ce qui leur donne une agréable finesse. Malgré le faible choix de la palette dans ce mode, les couleurs sont utilisées avec rationnalité. Les animations sont nombreuses et, quoique légèrement saccadées, donnent dans l'ensemble satisfaction. Les bruitages sont





sobres mais parfaitement efficaces (une espionne bruyante serait un comble !). Un soft qui n'est pas d'une originalité fracassante, mais qui a le mérite d'être bien réalisé et de n'être pas sexiste. Eric Caberia.

Type	**action/aventure**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

Veteran

Atari ST, disquette Software Horizons (Paradox)

Avec une réalisation et une finition plus que moyennes, *Veteran* ne parvient pas à convaincre. S'inspirant du jeu vedette *Opération Wolf*, il vous met sous le feu nourri d'un champ de bataille. Après avoir choisi un certain type d'arme (M-16, Kalachnikov), vous devez tirer sur tous les ennemis qui tentent de vous tuer. Vous disposez d'un certain nombre de grenades qui s'avèrent utiles en cas d'attaques massives. Les sprites sont de très grande taille mais ils disposent malheureusement d'une animation



saccadée. Votre curseur de tir (dirigé par la souris) s'avère très rapidement incontrôlable à cause du clignotement désagréable qui l'agite. Tout cela donne au jeu une désagréable inertie qui nuit beaucoup au confort d'utilisation. Les bruitages sont grossiers bien que digitalisés.
Décidément, on ne peut se contenter d'un tel logiciel. Eric Caberia.

Type	**action**
Intérêt	**9**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	**C**

Battlestation

C 64, cassette Hewson

Les récents événements du golfe Persique semblent avoir inspiré l'auteur de ce logiciel. C'est aux commandes d'une tourelle de tir de vaisseau de guerre que vous devez officier. Votre tâche est simpliste : tirer sur tous les avions ou autres appareils volants qui tentent d'endommager votre vaisseau. Vous disposez pour cela d'un canon à cadence rapide et d'une tourelle à rotation complète (360°). Un radar vous indique les trajectoires des escadrilles ennemies afin



que vous puissiez les anticiper (ce sont pour l'essentiel des jets ultra-rapides). Comme vous pouvez le constater, ce logiciel ne peut pas obtenir la palme de l'originalité. Pour aggraver son cas, les graphismes ne sont guère mieux. Le paysage maritime qui vous est offert n'est interrompu que par un petit groupement d'îles sans intérêt esthétique. Les attaques des formations aériennes ennemies se font de face, de telle sorte que vous ne voyez que très peu de choses des avions qui vous agressent. Les animations sont pourtant correctes, en particulier lors des scrollings qui illustrent les rotations de votre tourelle. Les bruitages, bien que peu nombreux, rendent correctement compte des vrombissements de réacteurs d'avions et des tirs de votre canon. Un jeu trop simple. Eric Caberia.

Type	**action**
Intérêt	**10**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

Nebulus

Amiga, disquette Hewson



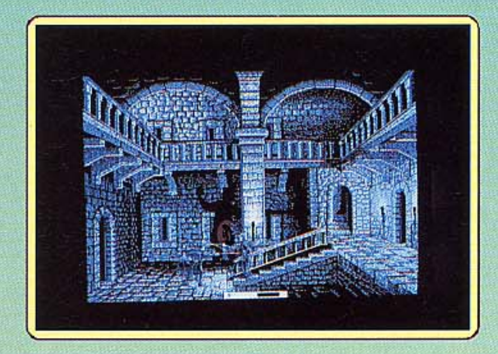
Pogo, le Nebulese, a été chargé de détruire des tours édifiées en pleine mer sans permis de construire. Un sous-marin de poche le dépose au pied de la première tour et l'ascension commence. Le bipède vert marche sur des dalles et la tour tourne sur elle-même au fur et à mesure de sa progression. De nombreux dangers le guettent : des dalles qui s'écroulent sous ses pas, des créatures mortelles qui traversent l'écran à sa hauteur et bien d'autres choses encore. Le temps tourne inexorablement et Pogo doit atteindre le sommet avant que le compteur ne retombe à zéro, faute de quoi il faut repartir tout en bas.

Nebulus est un petit chef-d'œuvre qui a su renouveler les jeux de plates-formes. Les versions 8 bits étaient excellentes. C'est encore mieux sur *Amiga*. Les graphismes sont agréables et colorés, l'animation fluide et les effets sonores très amusants. *Nebulus* est un piège : une fois qu'on a commencé à y jouer, on ne peut plus s'arrêter. Les premières tours ne posent pas trop de problèmes, mais à partir de la cinquième il faut s'accrocher. Ce jeu exige de la précision et de bons timings, mais il faut aussi faire preuve d'imagination. Un must.
Alain Huyghues-Lacour.

Type	**plates-formes**
Intérêt	**18**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**C**

Defender of The Crown

Macintosh, disquette Cinemaware



Les adaptations sur *Mac* commencent à fleurir et celle de *Defender of The Crown*, longtemps attendue, montre que les Macmaniaques peuvent s'en réjouir. Car la conversion, très bien réalisée, n'a pas été exécutée par un obscur tâcheron. Elle fait honneur à ses programmeurs. Les graphismes, tout d'abord, étonnent : somptueux et non issus d'un simple transcodage, ils s'adaptent parfaitement bien à l'écran noir et blanc du *Macintosh*. Les animations, très fluides, surprennent par leur souci du détail : lors des duels, les ombres se déplacent et les étoiles filantes, elles-mêmes, sont de la fête. Les bruitages réalistes et la musique médiévale à souhait achèvent de plonger le joueur dans l'ambiance.
Quant à l'intérêt du jeu, il est intact avec son mélange unique de stratégie et d'adresse. *D.O.C.* sur *Mac* garde tous les perfectionnements qu'ont apportées les versions *ST* et *GS* : sièges plus ardus, possibilité d'être attaqué au retour d'une campagne... Qui plus est, la compression du jeu sur une seule disquette évite les incessants jonglages de disquettes que connaissent les possesseurs d'autres machines.
La notice en français, enfin, (très rare sur cet ordinateur) achèvera de combler le

joueur exigeant. Deux reproches, toutefois, qui n'empêchent pas *D.O.C.* d'être un must : le jeu est un peu facile et les superbes interludes de la version *Amiga* ont purement et simplement disparu (paresse des programmeurs sans doute). A signaler : le soft, sur disquette double face, ne tourne pas sur les *Mac 128* et *512* Ko, anciens modèles. (Notice en français.)

Olivier Scamps.

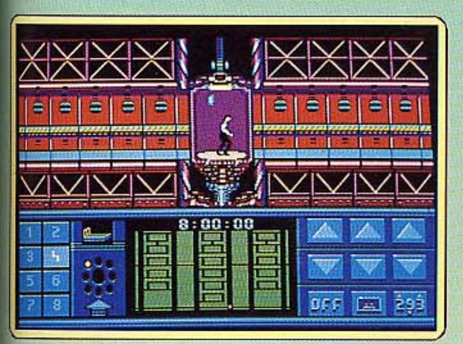
Type	**stratégie/adresse**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**C**

Impossible Mission II

Amiga, disquette Epyx

L'agent secret 4125 s'introduit dans le repaire de son vieil ennemi pour empêcher celui-ci de lancer des salves de missiles à travers le monde. Dans chacune des tours, il doit explorer de nombreuses salles en évitant tous les pièges ainsi que les différents robots qui tentent de l'abattre. Ce programme se situe entre plates-formes et arcade/aventure. Pour en venir à bout, il faut faire preuve de beaucoup d'adresse, de réflexion et surtout de ténacité.

Cette nouvelle version est identique à celle du *ST*, mais elle présente une bande sonore bien plus saisissante. Les amateurs du genre n'auront de cesse de terminer l'aventure. Les autres risquent fort d'être rebutés par la difficulté de l'entreprise. C'est le



type de jeu qui ne vous laisse pas indifférent : on adore ou on déteste. (Notice en français.)

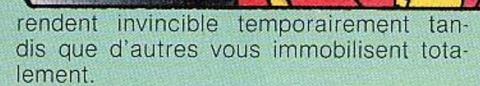
Alain Huyghues-Lacour.

Type	**arcade/aventure**
Intérêt	**13**
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**C**

Robbeary

Amiga, disquette Anco

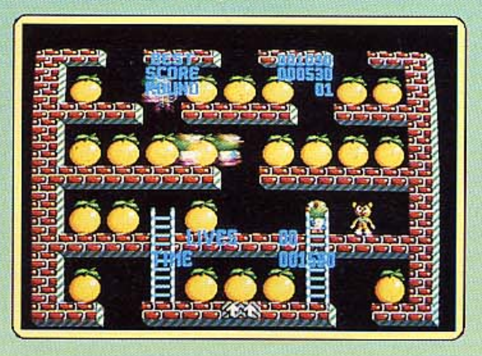
Robbeary est un petit jeu de plates-formes qui rappelle les programmes des consoles VCS ou Coleco, il y a quelques années. Vous aidez Bertie à dévaliser un magasin en évitant les gardiens qui le traquent. Tous les ingrédients du genre sont au rendez-vous : il faut grimper à des échelles, sauter d'une plate-forme à une autre, ramasser toutes sortes de bonus ainsi que des clefs qui donnent accès à des salles secrètes. Il y a une grande variété d'objets : certains vous



rendent invincible temporairement tandis que d'autres vous immobilisent totalement.

Il faut bien dire que la réalisation n'est pas spectaculaire, mais les graphismes assez simples conviennent toutefois fort bien à ce type de jeu.

Ne vous laissez pas abuser par la simplicité et par les graphismes enfantins :



Robbeary est difficile et vous devrez vous accrocher pour progresser.

Si vous n'êtes pas un fan des jeux de plates-formes, essayez plutôt *Nebulus*, (voir le test de ce soft à la page précédente) car ce n'est pas *Robbeary* qui vous fera changer d'avis. Mais si vous aimez le genre, vous passerez un bon moment.

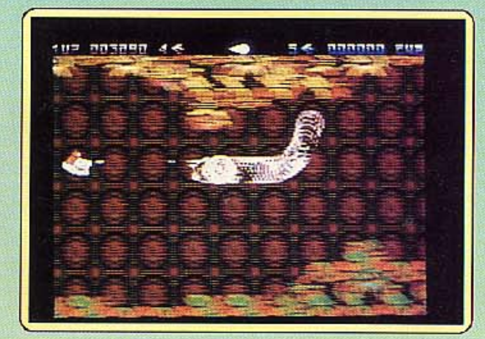
Alain Huyghues-Lacour

Type	**plates-formes**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**

Scorpius

C 64 cassette Silverbird,

Dans les insondables abysses de votre planète, un drame aussi étrange qu'incompréhensible est en train de se dérouler : de terribles gaz toxiques se répandent via les multiples couloirs souterrains des profondeurs. C'est aux commandes d'un scooter sous-



marin que vous tentez de résoudre cette énigme. D'étranges légendes suggèrent qu'une monstrueuse créature du nom de Scorpius hante les profondeurs et contrôle des hordes d'animaux infernaux.

D'une manière générale, ce programme est d'une bonne réalisation technique bien que classique dans sa trame. Les graphismes sont riches en couleurs et donnent une agréable vision des fonds abyssaux. Les créatures qui vous attaquent à un rythme effréné sont d'une grande diversité (serpents, asticots, larves et autres gastéropodes). On peut noter aussi que pour rendre compte de la progression de votre engin, ▶

le logiciel propose un superbe scrolling différentiel (l'avant et l'arrière-plan se déplacent à des vitesses différentes). La qualité et la vitesse d'animation des monstres ne souffrent d'aucun défaut. Cependant on peut s'étonner que les concepteurs du logiciel n'aient pas jugé bon de rendre plus mobile votre scooter. En effet, malgré les attaques incessantes venant de tous bords, vous pouvez seulement tirer devant vous (il n'est pas possible de se retourner pour détruire un agresseur venant de l'arrière). Cette carence nuit au logiciel en le rendant extrêmement difficile.

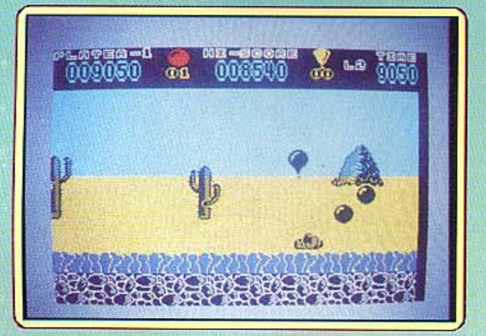
Eric Caberia.

Type ______ ***action***
Intérêt ______ ***13***
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★★★
Prix ______ ***B***

Hoppingmad

Spectrum, cassette Elite

Vous contrôlez un chapelet de quatre boules noires animées d'un mouvement sinusoïdal. Le but du jeu est simple : ramasser



les pommes des arbres et surtout les ballons volants. Mais un certain nombre d'obstacles se dressent sur votre route : animaux au sol ou volant, plantes, objets divers. Vous pouvez augmenter l'amplitude en hauteur et accélérer ou ralentir mais pas vous arrêter complètement. En touchant l'un de ces obstacles, vous perdez l'une de vos boules. Evidemment, moins vous avez de boules, plus il vous est difficile d'attraper toutes les pommes et les ballons. En contrepartie, vous éviterez aussi plus facilement les obstacles. Cependant, certains d'entre eux, au lieu d'être néfastes, vous apportent un bonus supplémentaire. Vous devez donc apprendre à les reconnaître dans les différents niveaux.
Une fois que vous avez amassé dix ballons, le jeu passe au niveau suivant. Mais certains ballons vous font directement progresser dès que vous les touchez. Si vous les perdez tous, vous perdez du même coup une vie. Economisez-les car vous ne disposez que de trois vies pour l'ensemble du jeu.
Si les graphismes sont moyens, l'animation est tout à fait réussie. Le vol des oiseaux est bien rendu ainsi que les rebonds des boules. Le scrolling latéral est rapide et fluide. La musique de présentation et de fin de jeu (sur plusieurs voix en 128 K) est très entraînante. En revanche, les bruitages en cours de jeu sont rudimentaires et aucune musique n'accompagne l'action. Un bon petit soft auquel on se laisse prendre. (Notice en français.)

Jacques Harbonn.

Type ______ ***action***
Intérêt ______ ***13***
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***

Nato Commander

Apple II, disquette Microprose

Vous assurez le commandement des troupes de l'Otan attaquées par les forces du Pacte de Varsovie. Vous avez le choix entre cinq scénarios plus ou moins complets, chacun au niveau voulu (1 à 4).
Vous disposez d'unités d'infanterie, de blindés lourds et légers, de parachutistes, de gardes nationaux (plus adaptés à la défense fixe), d'hélicoptères, d'escadrilles aériennes, et de missiles classiques ou nucléaires. Vous gérez le mouvement des troupes (dont la vitesse est fonction du terrain), le mode (défense normale, précipitée ou préparée, tactique), vous vous occupez du moral des troupes et bien d'autres choses encore.
Les escadrilles aériennes auront pour mission de réduire la puissance aérienne du Pacte et d'assurer un soutien logistique aux unités terrestres. L'utilisation des armes nucléaires ne devra se faire qu'en dernier recours car elles sont très mal vues sur le plan politique.
L'ordinateur offre une stratégie difficile à combattre. Pour avoir quelques chances,



vous établissez une solide défense en tirant parti au maximum des accidents de terrain. Vous passez à la contre-attaque une fois le choc du premier contact atténué. Les graphismes sont simples mais lisibles, les bruitages quasi absents, mais ce n'est pas important dans ce type de jeu. Un bon et difficile wargame.. (Notice en français.)

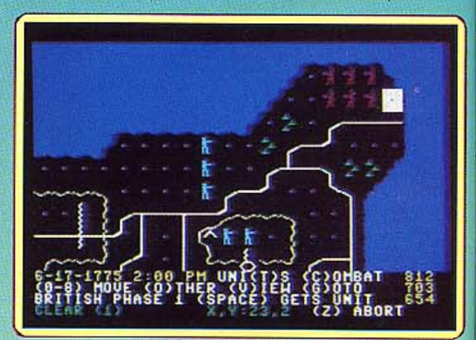
Jacques Harbonn.

Type ______ ***wargame***
Intérêt ______ ***14***
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ –
Bruitage ______ ★
Prix ______ ***E***

Sons of Liberty

Version C 64/C 128, disquette S.S.I

Sons of Liberty retrace les grandes batailles de la guerre d'indépendance des Etats-Unis. Le jeu est très complexe, trop peut-être, et les options nombreuses. Il peut se



jouer à deux ou en solitaire, l'ordinateur assume n'importe quel camp. Les graphismes sont assez affinés pour cette machine. Suivant le niveau de jeu, le programme tient compte du moral, de la fatigue, de la visibilité, de l'influence des officiers sur le résultat des combats...
En revanche, les nombreux accès disques ralentissent le déroulement de la partie. Elle peut durer plusieurs heures. Se joue au joystick, uniquement en cas de scénario simplifié. (Programme et manuels — volumineux — en anglais.)

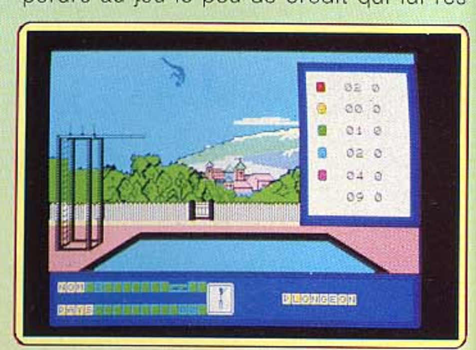
Olivier Rogé.

Type ______ ***wargame***
Intérêt ______ ***13***
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★
Bruitage ______ ★★
Prix ______ ***?***

Sports d'été

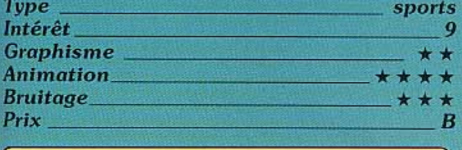
TO9, disquette Fil

Ce logiciel vous propose un ensemble de six épreuves olympiques. Parmi les plus intéressantes, on compte le 400 m plats, le javelot, le plongeon, le tir au pistolet. Ce lointain cousin de *Summer Games* souffre d'un graphisme absolument repoussant. Les concepteurs semblent n'avoir fait aucun cas de la palette de couleurs de la machine.
Les animations sont dans l'ensemble correctes, mais comme à l'accoutumée sur le *TO9*, les bruitages sont anémiques et font perdre au jeu le peu de crédit qui lui res-



tait. Un programme finalement très décevant.

Eric Caberia.



Type	*sports*
Intérêt	*9*
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*



Winter Games

Macintosh, disquette Epyx

Epyx nous livre ici une adaptation honnête mais sans génie de son célèbre hit. *Winter Games* sur *Macintosh* reste en effet très proche des autres versions, trop proche même, serait-on tenté de dire. Pourquoi,



plutôt que d'apporter quelques légères améliorations graphiques à la version 8 bits, les programmeurs n'auraient-ils pas tenté d'en réécrire une en utilisant pleinement les possibilités des 16-32 bits ? Pour des raisons financières sans doute. On peut le déplorer. Plus gênante encore : la disparition mystérieuse du patinage de vitesse durant la conversion. Absence étonnante lorsque l'on pense que cette épreuve figure sur tous les autres ordinateurs... Mais il serait injuste de penser que la magie s'est envolée. On éprouve toujours du plaisir à concourir dans ces jeux olympiques. Car à des épreuves subtiles requiérant surtout de la coordination s'ajoute une réalisation efficace : graphismes suffisamment fins pour faire oublier l'absence de couleur, animation précise, bruitages réalistes (bien que non digitalisés) et musiques pas toujours très harmonieuses mais variées. A plusieurs, la compétition devient passionnante. Un bon soft donc, malgré tout. (Notice en anglais.)

Olivier Scamps.

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*F*

Computer Hits

Amiga, disquette Beau Jolly

Cette compilation propose quatre titres déjà anciens sur *Amiga*. *Little Computer People* vous invite à observer un petit bonhomme dans sa maison et à tout faire pour le rendre heureux : discussion, jeux, besoins alimentaires, sommeil, etc. Le charme joue toujours pour ce logiciel très original. *Brataccas* est un jeu d'aventure-action qui n'aurait pas été mal si la gestion du personnage n'était aussi déficiente. Il ne répond à vos sollicitations que de manière irrégulière. *Deep Space* est un « Star Trek » assez complet, avec bataille en 3D et ennemis variés. Il y a beaucoup de choses à gérer et il est loin d'être facile de débarrasser l'espace de vos adversaires.

Hacker II est un autre logiciel original. Pour infiltrer le QG ennemi, vous disposez de trois robots et avez à votre disposition la visualisation des caméras de sécurité. A vous d'étudier les heures et chemins de ronde des gardes et la position des caméras pour mener votre droïde à bon port sans qu'il soit repéré.

Un jeu difficile et passionnant. Une compilation agréable mais qui date un peu. (Notice en français.)

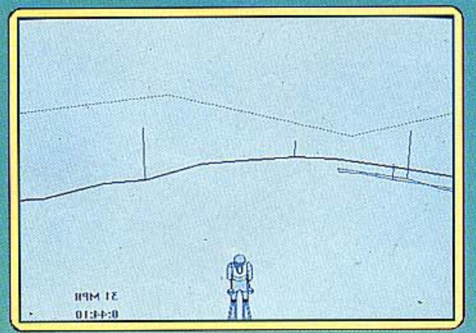
Jacques Harbonn.

Type	*compilation*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

Downhill Racer

Macintosh 512 + ou SE, disquette Miles Computing

Miles Computing, auteur de très bons logiciels pour le *Mac*, nous offre ici une simulation de ski décevante. Le jeu semble, au premier abord, assez attrayant : d'excellents dessins de présentation, l'annonce du chargement de bruitages digitalisés. Un grand nombre d'options est proposé, aussi bien dans le choix du skieur (quatre personnages dont une femme) que dans celui du niveau de difficulté ou du type de piste (le programme en propose quatre). Comme dans *Superski*, le skieur est vu de dos et le paysage en 3D. Mais, à la différence de ce logiciel, lorsque la course commence, c'est la déception. L'animation du champion est plaisante (il fait l'œuf ou dégage de façon correcte), les bruitages réussis mais la course monotone présente un paysage en fil de fer manquant totalement de réalisme et une animation saccadée indigne d'un 16-32 bits. On s'ennuie vite. Quant à l'impossibilité de pratiquer une autre épreuve que la vitesse pure, elle ne semble pas un gage de longévité : on aurait apprécié



un slalom ou du saut. Bref, un logiciel peu palpitant qui devrait rapidement lasser et finir au placard.

Olivier Scamps.

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*8*
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★★
Prix	*F*

PC Goldhits

PC et compatibles, disquette US Gold

Une compilation comprenant des titres pas très récents mais qui ont tous été des succès en leur temps. On peut citer *Bruce Lee* qui est un passionnant jeu de poursuite et d'action aux accents de karaté. *Ace of Aces* vous donne l'occasion de découvrir la magie du vol et l'ivresse des combats aériens durant la Seconde Guerre mondiale. *Infiltrator* tient du simulateur d'hélicoptère et du jeu d'action. En dernier lieu, les amateurs de golf apprécieront la variété et la complexité des parcours que leur propose *World Class Leaderboard.* Les capacités graphiques de ces programmes sont (il faut l'avouer) médiocres en comparaison des versions sur d'autres machines (graphisme rudimentaire et pauvreté en couleurs dus au mode CGA). Les animations sont cependant correctes et permettent une utilisation normale des jeux. Les bruitages, en revanche, sont à la limite du ridicule et se confondent en couinements et grésillements plus ou moins électriques.

Une compilation de programmes (bons à l'origine) qui ont beaucoup perdu de leur intérêt en passant sur *PC.*

Eric Caberia.

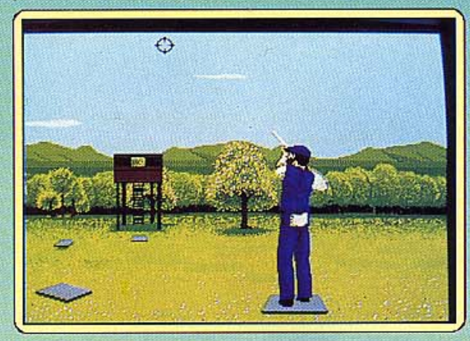
Type	*action/sport*
Intérêt	*9*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	*C*

Summer Olympiad

Amiga, disquette Tynesoft

Continuant sur la lancée de *Winter Olympiads 88*, Tynesoft nous offre les jeux olympiques d'été. Comme dans le précédent programme, on retrouve des épreuves déjà présentes dans la série des « Games » d'Epyx. Mais cette fois, la mise en scène se démarque beaucoup plus.

Il n'y a que cinq épreuves, très soignées. On commence par le ball-trap, très réussi, puis l'escrime, le triple saut, le plongeon et pour terminer le 100 m haies. Dans ce pro-



gramme multiépreuve, bien conçu, il n'est pas question de passer tout son temps à secouer le joystick de gauche à droite le plus rapidement possible. Il faut rechercher la précision, ce qui est bien plus intéressant. La réalisation est excellente avec un effort tout particulier vers une représentation des scènes en 3D, très agréable. Les graphismes et l'animation sont soignés et contribuent pour beaucoup à la réussite de l'ensemble. Un programme de circonstance qui séduira les sportifs du joystick. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour.

Type	*multiépreuve*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Leader Board/Birdie

Amiga, deux disquettes US Gold

Cette excellente compilation réunit deux grands classiques du golf sur micro : *Leader Board* et *Tournament Leader Board.* Les possesseurs d'un *Amiga 500* vont enfin pouvoir profiter de ce superbe programme, jusqu'à présent réservé aux rares posses-

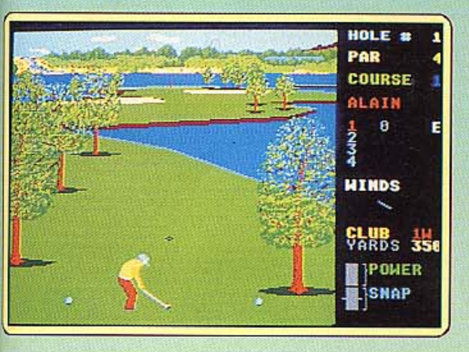


seurs d'un *Amiga 1000*. En effet, la première version ne fonctionnait pas avec le Kickstart 1.2. On ne présente plus ce jeu passionnant couronné hit sur tous les formats. Entre autres qualités, il doit son succès à ses excellents graphismes, ainsi qu'à ses différents niveaux de difficulté qui le rendent accessible à tous. On joue très simplement en mode novice, ou bien en tenant compte de tous les paramètres en mode professionnel. Alain Huyghues-Lacour.

Type ____ **compilation**
Intérêt ____ **16**
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★★★
Prix ____ **C**

Version ST

Cette version est très proche de la précédente et on y prend le même plaisir. Elle présente toutefois un défaut qui a ensuite été corrigé sur *Amiga*. En effet, la souris sert à la fois à sélectionner un club et à indiquer le direction du tir. Alors il arrive parfois que l'on change de club sans s'en rendre compte, ce qui est assez gênant. Un grand classique. A.H.-L.

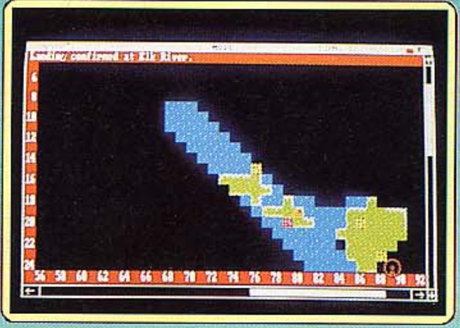


Type ____ **compilation**
Intérêt ____ **16**
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★★
Prix ____ **C**

Empire

Amiga, disquette Interstel

Si vous avez toujours rêvé de devenir le Maître du monde, *Empire* est un logiciel fait pour vous. Il s'agit d'un wargame particulièrement élaboré qui vous permet de bâtir un empire. Au début de la partie, vous trouvez une ville au beau milieu d'un monde inexploré. A la tête de vos armées, vous partez vers l'inconnu puis vous prenez les autres villes que vous découvrez. Ensuite vous décidez, en fonction d'une stratégie globale, ce que chaque ville doit produire pour soutenir votre effort de guerre. Ce choix est évidemment déterminant pour la suite. Au fur et à mesure de vos conquêtes, votre capacité de production augmente et très vite vous vous retrouvez à la tête d'une grande armée disposant des équipements les plus modernes. Tout va donc pour le mieux et vous vous prenez déjà pour le Maître du monde, quand soudain vos



troupes rencontrent la zone d'influence d'un autre apprenti tyran. Aucune alliance n'est possible, il ne vous reste plus qu'à combattre. Que le meilleur gagne. *Empire* est un wargame très complet que l'on peut jouer à trois, ou bien contre l'ordinateur. Un programme intéressant pour joueurs aguerris. Alain Huyghues-Lacour.

Type ____ **wargame**
Intérêt ____ **14**
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ –
Bruitage ____ –
Prix ____ **n.c.**

Gold, Silver, Bronze

C 64, disquette Epyx

Une compilation de programmes mythiques tels que *Summer Games I*, *Summer Games II*, *Winter Games*. Les graphismes sont inégaux car les différents logiciels sont révélateurs de l'évolution de la qualité des produits Epyx. *Summer Games I* est le plus désuet des trois, ses graphismes sont rustiques, mais ses animations et ses bruitages donnent toute satisfaction. A remarquer que les concepteurs du logiciel n'ont aucune idée des performances réelles dans chacune des disciplines proposées : il est possible de faire un cent mètres nage libre



en trente-six secondes (de quoi rendre fou Matt Biondi). *Winter Games* est sublime en ce qui concerne ses animations. Mais c'est surtout *Summer Games II* qui sur ce point atteint le summum de la qualité (concours hippique, triple saut). Cette compilation constitue donc un excellent produit. Eric Caberia.

Type ____ **simulation sportive (compilation)**
Intérêt ____ **14**
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★★★
Prix ____ **B**

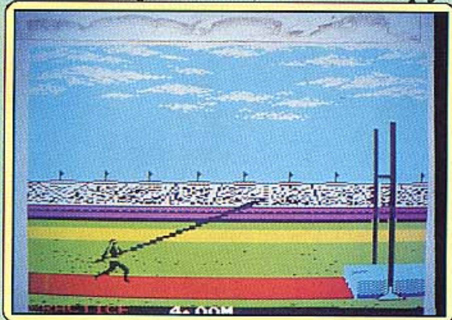
Version Amstrad CPC

La version *CPC* de cette compilation ne parvient pas à égaler celle du *C 64*. Bien que les graphismes soient souvent de qualité, les animations sont beaucoup moins fluides et réalistes. Les bruitages souffrent eux aussi des limitations du *CPC*. Ils ne parviennent pas à enthousiasmer. E.C.

Type ____ **sports (compilation)**
Intérêt ____ **11**
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ **B**



Version Spectrum, cassette Epyx



Une compilation intéressante à plus d'un titre. Tout d'abord, c'est la première adaptation de *Summer Games I* et *II*, deux grands classiques, sur cette machine. Ensuite le déroulement du jeu est strictement identique à la version *ST*. Les graphismes des athlètes sont corrects mais les décors un peu succincts. Au total, une excellente compilation. Jacques Harbonn.

Type ____ **sports (compilation)**
Intérêt ____ **16**
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitage ____ –
Prix ____ **B**



Star Ray

Atari ST, disquette Logotron

En admirant ce superbe shoot-them-up sur *Amiga*, on pouvait douter de la possibilité d'une adaptation sur *ST*. Il est, en effet, assez difficile de réaliser un bon scrolling horizontal sur cette machine. Mais Logotron a fait le bon choix en confiant cette conversion à Steve Bak qui a déjà largement fait ses preuves en ce domaine. Une fois de plus, le maître s'est montré à la hauteur de sa réputation en réussissant un scrolling horizontal en parallaxe des plus impressionnants, même s'il est légèrement moins rapide que celui de l'*Amiga*. Les graphismes sont magnifiques et la bande sonore excellente. Et comme si cela ne suffisait pas, Bak s'est offert le luxe de faire tenir ce programme sur une seule disquette, alors qu'il en faut deux sur *Amiga*. La classe !

Aux commandes de votre vaisseau, vous êtes chargé de protéger les containers d'énergie entreposés sur différentes planètes. Vous combattez toutes sortes d'Aliens qui vous mènent la vie dure. *Star Ray* s'inspire largement de *Defender*, le grand classique des salles d'arcade. Mais il ne s'agit pas d'un quelconque remake. La rapidité de l'action donne une nouvelle dimension à ce concept. Vous devez faire face à plus de cinquante types d'Aliens différents sur sept mondes, tous plus beaux les uns que les autres. L'action se déroule à un rythme d'enfer, à vous couper le souffle. *Star Ray* s'impose comme le meilleur shoot-them-up de l'année. Alain Huyghues-Lacour.

Type	**shoot-them-up**
Intérêt	**18**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**C**

Virus

Amiga, disquette Firebird

La première version de ce jeu très original a vu le jour sur *Archimedes*, sous le nom de *Zarch*. Son auteur, David Braben, a réalisé lui-même les conversions sur *ST* et *Amiga*. Le résultat est spectaculaire. *Virus* est le premier shoot-them-up à présenter un scrolling multidirectionnel en 3D. Cette superbe animation produit un effet visuel saisissant. De plus, les ombres portées des différents vaisseaux offrent une agréable touche de réalisme à l'action. Aux commandes de votre vaisseau, vous repoussez des envahisseurs qui lâchent un virus mortel au-dessus de la planète. Une carte vous indique la position des vaisseaux ennemis, mais pour compliquer la chose, vous ignorez à quelle altitude ils se trouvent. A vous de le découvrir. Vous survolez la planète ou bien montez dans l'espace. Le mode de contrôle du vaisseau est assez déconcertant et on ne le maîtrise bien qu'après un solide entraînement. Il existe divers types d'appareils ennemis : certains diffusent le virus à basse altitude tandis que



des bombardiers passent à toute allure, en lâchant derrière eux des containers. Les plus agressifs tentent même d'aspirer l'énergie de votre vaisseau qui doit alors atterrir pour refaire le plein. *Virus* est un programme hors du commun.

Alain Huyghues-Lacour.

Type	**shoot-them-up**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**

Star Goose

Amiga, disquette Logotron

Quand le premier shoot-them-up publié par un nouvel éditeur est un hit, il n'est pas facile de maintenir un tel niveau de qualité par la suite. Après le superbe *Star Ray*, Logotron continue brillamment sur sa lancée avec *Star Goose*, un programme original qui bénéficie d'une excellente réalisation. Aux commandes d'un étrange vaisseau vous glissez à la surface de la planète Nom en ramassant les cristaux dont les Aliens tirent leur énergie.

L'ennemi se défend férocement, mais vous pouvez lui échapper en utilisant à votre avantage les caractéristiques du terrain. En



effet, la surface de cette planète est irrégulière et présente de nombreuses dénivellations. C'est là que réside l'originalité de ce jeu qui présente un concept totalement nouveau. Du jamais vu dans ce type de programme. Outre le fait qu'elles sont très agréables visuellement, ces dénivellations pimentent l'action. Vous pouvez également emprunter des tunnels afin de faire le plein de carburant ou de munitions, ou bien encore pour vous procurer des missiles. Ce qui frappe tout de suite, c'est la beauté du graphisme et l'effet de relief obtenu. C'est vraiment une jolie réalisation qui présente une excellente utilisation des couleurs et une animation fluide. Un superbe shoot-them-up du troisième type.

Alain Huyghues-Lacour.

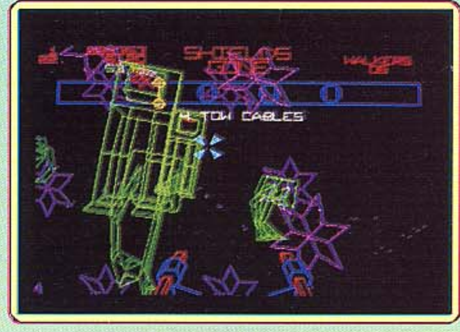
Type	**shoot-them-up**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**C**

L'Empire contre-attaque

Amiga, disquette Domark

Une fois de plus, Han Solo et Luke Skywalker combattent les troupes de Darth Vader. L'action commence alors que les robots de l'Empire s'approchent de la base des rebelles sur la planète des glaces. *L'Empire contre-attaque* présente la même construction que l'épisode précédent : des séries de quatre scènes avec une progression du niveau de difficulté. Ce n'est pas le seul point commun entre ces deux programmes. On trouve la perspective 3D ainsi que les graphismes en vecteurs.

Toutefois, l'action est moins prenante que



celle de *Star Wars*, à l'exception du combat contre les immenses robots d'attaque de l'Empire. Dans cette scène, très réussie, il faut faire tomber les chameaux de métal en lançant des câbles dans leurs jambes. C'est un shoot-them-up agréable auquel on peut reprocher un manque d'originalité. Espérons que le prochain épisode de la série sera plus réussi.

Alain Huyghues-Lacour.

Type	**shoot-them-up**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**



J'irai revoir ma norme M.I.D.I.

Le salon de la Musique 88 témoignait cette année de la bonne santé de la Musique Assistée par Ordinateur (MAO). En vedette, l'*Atari ST* qui a su, depuis quelques années, créer une dynamique musique/informatique impressionnante. Plus loin, le retour des compatibles *PC* avec toute une série de softs en provenance des USA où le Big Blue fait très fort ! Pour les autres machines ? L'*Amiga* en est encore à ses premiers pas, le *Macintosh* est invisible au salon (!), le *Commodore 64* manque de mémoire et l'*Amstrad CPC* découvre sa première interface MIDI... Le marché de la MAO est en pleine évolution. Avantage direct : une concurrence qui stimule de plus en plus les concepteurs de softs et offre au joueur un plus grand choix de machines. Ce choix crée du même coup un dilemme de taille dans l'esprit des nouveaux musiciens de l'informatique. Nous avons fait le point sur les grandes tendances de la MAO 89.

L'Atari ST

Il est utile de rappeler ici ce qu'offre exactement la MAO : possibilité, matériels et... prix de revient ! La Musique Assistée par Ordinateur travaille sur une configuration de base ordinateur/séquenceur/synthétiseur. Son emploi se résume comme suit : le synthé s'occupe de la création sonore et l'ordinateur enregistre les sons par l'intermédiaire du séquenceur (comme un magnétophone). Pour se lancer dans la MAO, il faut donc acquérir tout d'abord un synthétiseur équipé de prise MIDI (l'interface qui relie synthé et micro). Les synthés sont très nombreux sur le marché. Les marques dominantes - Yamaha, Casio et Roland - offrent de très bonnes machines pour un prix de revient convenable (premier prix à 4 000 F environ). Vient ensuite le choix de l'ordinateur et du séquenceur qui nous concerne directement ici.

L'*Atari ST* domine depuis trois ans le marché. Faible prix de revient, bibliothèque de softs impressionnante, la plupart des studios per-



ACTUEL

Tout ce que vous avez voulu savoir sur la Musique Assistée par Ordinateur sans jamais oser la pratiquer. Tous les softs, classés par machine, ont été placés sur écoute et passés au gril. Voici les grandes tendances pour 1989. Elles vont de Mozart à Michael Jackson. Sans complexe, mais avec précision.

sonnels ou professionnels sont désormais équipés en *ST*. La concurrence arrive pourtant, du côté du *PC* notamment, et peut-être de l'*Amiga* ou de l'*Archimedes*. Le *Mac* offre quant à lui un sérieux reconnu de tous, mais reste très handicapé par son prix d'achat. Nous allons ici étudier le devenir de toutes ces machines, en commençant bien sûr par le « Standard » actuel, l'*Atari ST*.

L'*Atari* tire sa popularité des nombreux séquenceurs qui lui sont dédiés. Voici ce qu'il faut savoir sur ces fameux « magnétophones multipistes ». Un séquenceur est un programme qui mémorise une suite de notes jouées sur un synthétiseur ou une boîte à rythmes, les stocke en mémoire puis les retransmet aux instruments d'origine lorsque l'on actionne la touche « play ». Un tel programme peut mémoriser ainsi plusieurs pistes différentes qui seront ensuite jouées simultanément. Voici les qualités essentielles auxquelles doit répondre un « bon » séquenceur.

L'accessibilité de l'écran de commande : puisqu'il s'agit ici de gérer de très nombreux paramètres, il est indispensable de visualiser directement à l'écran le plus grand nombre de fonctions. L'emploi du « click » souris ou des touches clavier est agréable, celui des menus à rallonges très vite épuisant...

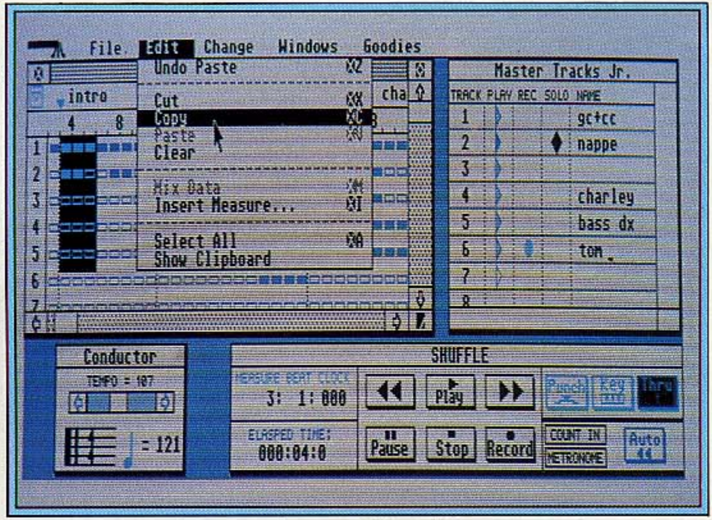
La vision « en clair » des pistes : chaque piste (ou voix d'enregistrement) doit être visible et aligner sous vos yeux l'enchaînement des mesures enregistrées.

La maniabilité des coupés/collés : pour travailler un morceau, le compositeur va détruire certaines mesures, en déplacer d'autres... Dans le plus mauvais cas, c'est un compteur de mesures qui permet de localiser le passage à modifier. Bien mieux, certains programmes vous permettent d'agir à la souris !

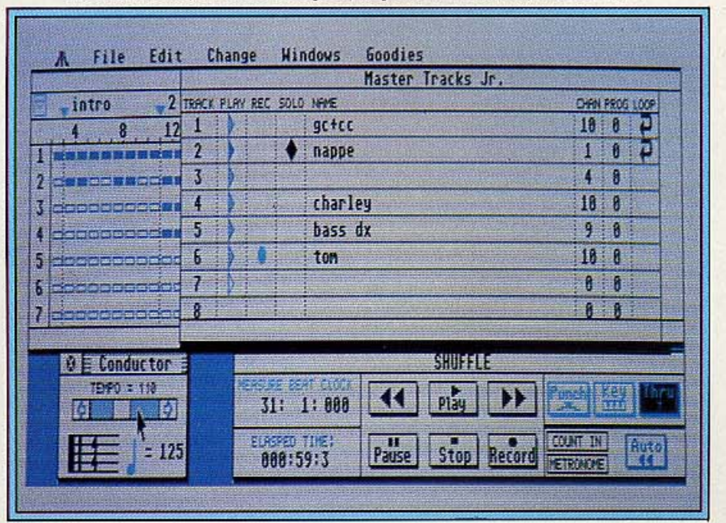
La facilité d'emploi de plusieurs synthétiseurs (mode « THRU ») : chaque synthé sera attribué à l'un des seize canaux MIDI. Encore faut-il que la sélection de ces attributions soit facile à gérer.

Les fonctions annexes : compositions pas à pas (on joue les notes

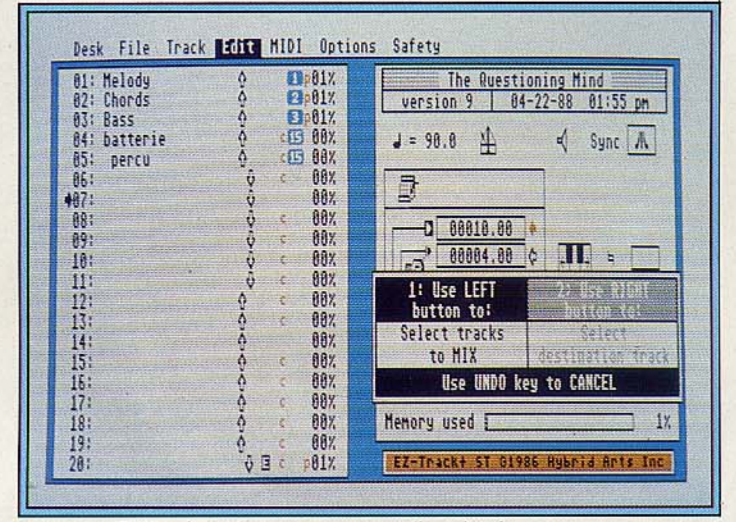
Illustration Pierre Fouillet



Master Track, *la zone à copier, définie à la souris, est en noir.*



La fenêtre des pistes : nom, canal MIDI, instrument...



EZ Track +, *la copie passe par l'emploi de compteurs.*

à la souris), impressions sur imprimante des partitions, enregistrements des accords, etc. Des « plus » dont il faut tenir compte. Il existe des séquenceurs puissants mais austères et peu maniables, comme par exemple le très célèbre *Pro 24*. D'autres sauront vous mettre en confiance et donner au plus vite libre court à votre imagination. Nous avons enfin limité nos tests à quatre programmes accessibles à toutes les bourses : de 1 000 à 1 500 F pour chacun des softs testés ici.

Master Track JR : ce séquenceur va nous servir de référence. Il possède à peu de choses près toutes les qualités décrites en introduction. L'écran de contrôle profite du contexte GEM. L'utilisateur va ouvrir deux fenêtres distinctes. La première met en évidence les informations de chaque piste : nom de l'instrument, canal MIDI pour sélectionner le synthé correspondant, « boucle » pour faire « tourner » une séquence, etc. La deuxième fenêtre représente en clair le contenu de chaque piste. Une mesure enregistrée devient alors un petit rectangle noir. D'un simple coup d'œil, on visualise le début et la fin de chaque piste, on comprend comment se superposent les différents instruments, où commence la partie batterie, etc. Il est, en outre, possible d'inscrire en haut de la fenêtre des indications : intro, couplet, refrain. Génial !

L'accessibilité des commandes profite de cette disposition. A la souris, vous cliquez sur la partition à l'endroit voulu et en avant la musique ! Plus besoin de se localiser à l'aide d'un compteur de mesures. Même chose en ce qui concerne les nombreuses options disponibles : pour modifier telle ou telle donnée, pas de menu déroulant. Un nouveau click sur le nom de la piste, il suffit ensuite de taper par exemple le numéro de l'instrument désiré... Cette mise en place est très pratique pour toutes les manipulations du menu coupé/collé. Sur la partition symbolique, l'utilisateur capture à la souris un certain nombre de mesures : click sur « copy » puis « paste » pour répéter la séquence plus loin dans le morceau. Pour mettre en place une partie batterie par exemple, il suffit de jouer une mesure sur la boîte à rythmes, de la répéter, de la transposer, etc. Vous procédez exactement comme avec un bon traitement de texte !

L'emploi de plusieurs synthétiseurs passe, pour un séquenceur, par l'emploi de la fonction « THRU ». Cette fonction permet de commander plusieurs synthés à l'aide d'un seul clavier, celui que vous avez devant vous sur votre table de travail. Le réglage de cette fameuse fonction « THRU » est plus ou moins accessible selon les séquenceurs. *Master Track* est très souple en ce domaine : une simple touche sélectionne chaque synthé. Le programme permet enfin d'enregistrer une voix note à note, c'est-à-dire en choisissant au préalable la durée de chaque note sur l'écran. Un travail long et peu pratique mais qui peut toutefois servir pour l'enregistrement de parties complexes, batterie ou basse, pour les non-initiés par exemple.

EZ Track + affiche un écran de travail d'une clarté irréprochable. Pour chaque piste, une ligne d'état indique le nom de la voie, son canal MIDI, un interrupteur d'écoute on/off et la mémoire disponible. La prise en main du logiciel est très souple. Le package contient une notice anglaise très fournie accompagnée par un résumé - bref mais précis - des manœuvres principales, résumé traduit en français. L'enregistrement des pistes est très accessible. Choix du canal MIDI, click souris sur la touche « play », il vous suffira ensuite de valider l'enregistrement pour le stocker en mémoire. Un seul reproche, il est impossible de notifier pour chaque voie le numéro du son utilisé. Il faudra alors agir directement sur le synthétiseur.

EZ Track n'utilise malheureusement pas la vision du contenu des pistes disponibles sur *Master Track* par exemple. On en revient du même coup à manier des compteurs pour insérer ou supprimer des séquences. L'emploi de ces compteurs est cependant bien plus souple que celui de *Studio 24*. Ce séquenceur est en fait moins puissant que ses confrères. Pas de sélection de son sur chaque piste, pas de variation de tempo ou d'attaque en cours de morceau, ce qui n'est à vrai dire pas étonnant vu le très faible prix du logiciel (700 F environ).

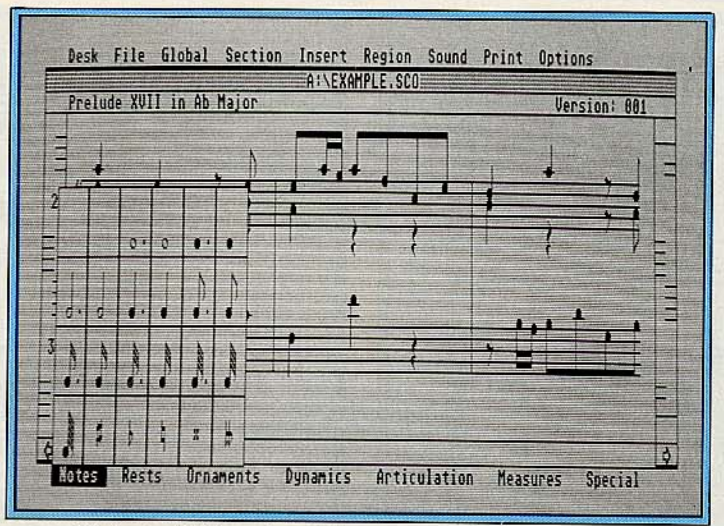
EZ Track est aussi vendu en package spécial avec **EZ Score**, un éditeur de partitions puissant, le tout pour quelques dollars de plus... Intéressant.

Mu Script (Clavius) utilise un mode de travail séquentiel. Vous enregistrez pour chaque piste des séquences que vous chaînerez ensuite en « song » (chanson...). Le tableau principal est assez austère. En bas de l'écran apparaissent les seize indicateurs de canaux qui donnent le volume, le numéro de canal MIDI et l'écoute de la piste. L'enregistrement est direct. Un click souris sur « record » suffit. En revanche, il est impossible de régler, sur le soft, le « THRU » qui permet d'entendre l'instrument joué sur un autre synthé que celui qui sert de clavier (un expandeur ou une boîte

à rythmes par exemple). *Mu Script* utilise de très nombreux menus déroulants. L'option qui mérite alors le plus d'attention concerne l'éditeur de partitions. Il est possible de visualiser le score d'une piste juste après l'avoir enregistrée. Un avantage certain qui manque cruellement à *Master Track Junior*. L'emploi des séquences est quant à lui assez complexe, surtout si l'on n'a jamais travaillé auparavant sur un séquenceur de ce type. Pour contrôler de façon efficace le chaînage des séquences en une chanson complète, le compositeur devra nécessairement travailler sur papier, noter le contenu de chaque séquence et leurs répétitions. Pour conclure, *Mu Script* ne possède pas la souplesse d'utilisation de *Midas* ou *Master Track*. Pas assez visuel, le travail ne sera efficace qu'après quelques heures de pianotage clavier et souris... Les possibilités du soft sont heureusement intéressantes face à son prix.

Studio 24 est un séquenceur vingt-quatre pistes. La notice qui accompagne le programme est claire et très bien organisée. Il ne lui manque qu'un index classé de toutes les fonctions disponibles. L'écran de travail met en place les vingt-quatre « interrupteurs » de sélection des pistes. Plus bas, on retrouve les classiques touches magnétophone : « play », « record », avance rapide, etc. Ce tableau de travail est très précis. Il ne permet malheureusement pas de sélectionner directement à l'écran un grand nombre de fonctions. Il faut sans cesse ouvrir des menus déroulants et sous-menus ce qui est bien peu pratique (un défaut que l'on retrouve d'ailleurs sur le *Pro 24*).

Deuxième défaut majeur : il est impossible de visualiser le contenu des pistes sur l'écran principal. Le compositeur doit alors se reporter au compteur de mesures pour savoir où il en est. Même chose en ce qui concerne les coupés/collés. Pour effectuer un « Punch » (il s'agit d'enregistrer, au milieu d'une piste, une courte séquence), vous faites appel à une fenêtre spéciale affectée de deux compteurs, l'un pour la mesure de départ, l'autre pour la mesure d'arrêt. Rien à voir avec le travail souris de *Master Track* ou *Midas*... Il faut noter aussi l'emploi très peu pratique de la fonction « THRU ». Seul un réglage précis de vos synthés et boîte à rythmes permet d'entendre, à l'enregistrement, le son de chaque machine.



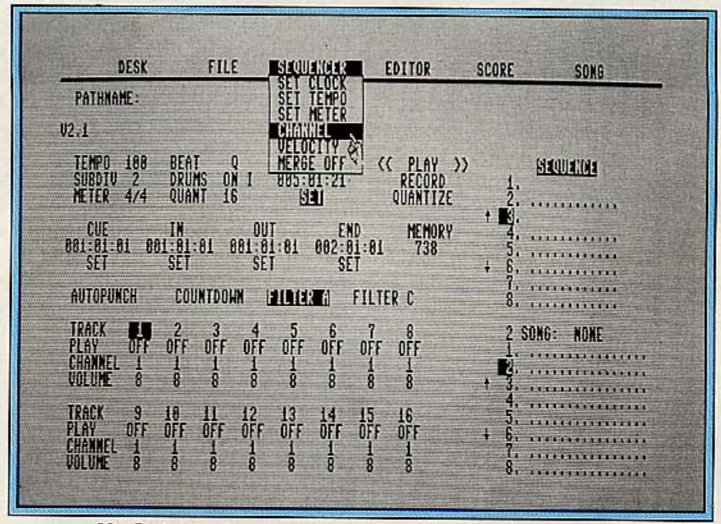
EZ Score, *l'éditeur de partitions compatibles avec* **EZ Track**.

Studio 24 possède néanmoins trois atouts intéressants. Tout d'abord, il permet d'enregistrer en mode pas à pas, un peu à la manière des « intégrés » comme **Deluxe Music** ou **Sonix**. Deuxième atout, la présence de deux pistes spéciales appelées accord et harmonisation. La piste accord permet d'entrer des accords complets à la souris (accords mineurs, majeurs, etc.). La piste harmonisation crée un arrangement aléatoire sur votre mélodie. Un peu « gadget » mais tout de même intéressant dans certains cas. Enfin, il est possible d'imprimer la partition de votre œuvre. Le résultat est tout à fait convaincant.

Très proche de *Master Track JR*, **Midas** fait encore plus fort en ce qui concerne la concentration des informations sur un même écran. Sur un seul tableau, on visualise ici le nom, le canal, la mise en service de chacune des pistes mais aussi les données qui y sont enregistrées. Encore plus pratique ! L'emploi de la souris est rapide et facile. Un click pour lancer le morceau à n'importe quel endroit, un autre pour modifier telle ou telle valeur, rien de complexe ou de fastidieux.

Pour les coupés/collés, le travail est semblable à celui de *Master Track*, c'est-à-dire d'une grande simplicité. L'emploi de la fonction « THRU » est géré par une simple touche sur chaque piste.

Il reste enfin à parler des « plus » de ce soft. Il s'agit d'une page d'édition, un zoom qui montre précisément le contenu d'une piste, la hauteur et la durée de chaque note. Pratique pour travailler une voix en profondeur, modifier une note mal jouée pendant l'enregistrement.



Mu Script, *puissant mais assez austère pour les novices.*

La configuration de base idéale sur ST

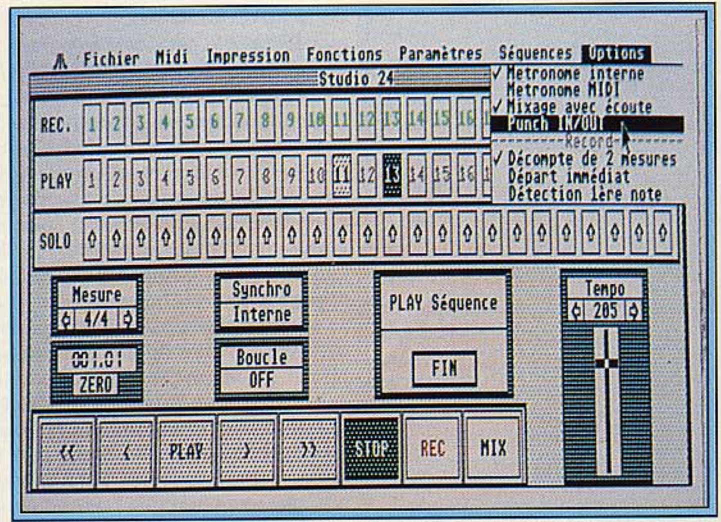
Il ressort de ces tests une configuration idéale pour les néophytes de la MAO sur *ST*. C'est à mon avis *Midas* qui remporte la palme en matière d'accessibilité et de performance. Le programme est pourtant un peu plus cher que ses concurrents (1 500 F environ). *Master Track Junior* est un excellent soft, très maniable et compatible avec la version *Pro*, plus chère mais plus puissante, sur laquelle vous pourrez plus tard transporter vos fichiers. *EZ Track* souffre cruellement de l'absence de vision linéaire du contenu des pistes. En revanche, il est vendu à un prix très intéressant. *Mu Script* reste trop austère bien que relativement puissant. *Studio 24* enfin, très populaire à l'heure actuelle, ne mérite pas à mon sens son succès. Mis à part ses possibilités d'arrangement, il est peu maniable et bien moins accessible que *Midas* ou *Master Track*. Les trois autres programmes sont des investissements sûrs et particulièrement adaptés à l'initiation à la MAO.

Reste enfin à parler du **Pro 12**, version simplifiée du fameux *Pro 24* que nous n'avons malheureusement pas pu tester (le soft est encore à l'étude). Son prix de vente, prévu entre 500 et 1 000 F, devrait intéresser les novices. Ce soft ne permettra pas de visualiser le contenu du plusieurs pistes (cf. *Midas* ou *Master Track*) et de travailler par de rapides coupés/collés.

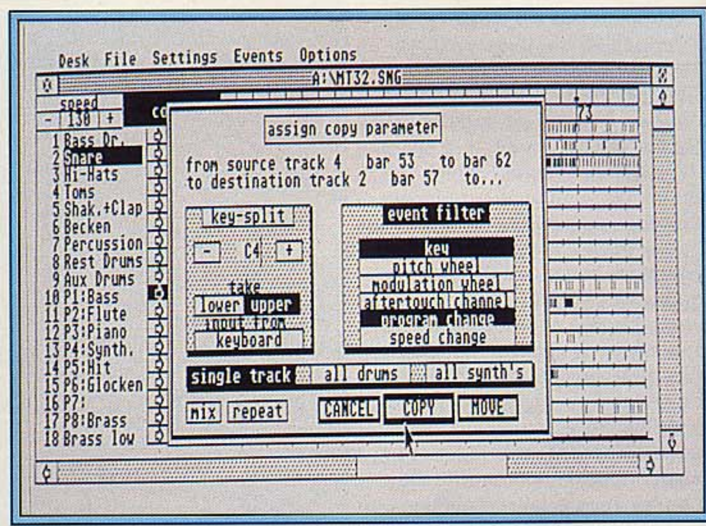
– Des softs et machines – plus coûteuses

Il existe sur *ST* des séquenceurs plus performants. Le **Pro 24** ou le **Creator** affichent dans leurs menus un nombre d'options de travail impressionnant. Il faut pourtant bien l'avouer, pour un travail non professionnel, il est plus agréable de créer sur *Master Studio Junior* que sur *Pro 24*. Un exemple : pour définir une partie du morceau, vous réglez sur *Pro 24* deux compteurs de mesures, début et fin du passage à travailler. Rien de visuel, on est obligé de conserver à côté de soi un « bloc-notes » papier pour ne pas se mélanger les pinceaux... Pas d'erreur donc si vous optez pour un soft cher mais performant. Je vous conseille vivement *Master Track Pro !*

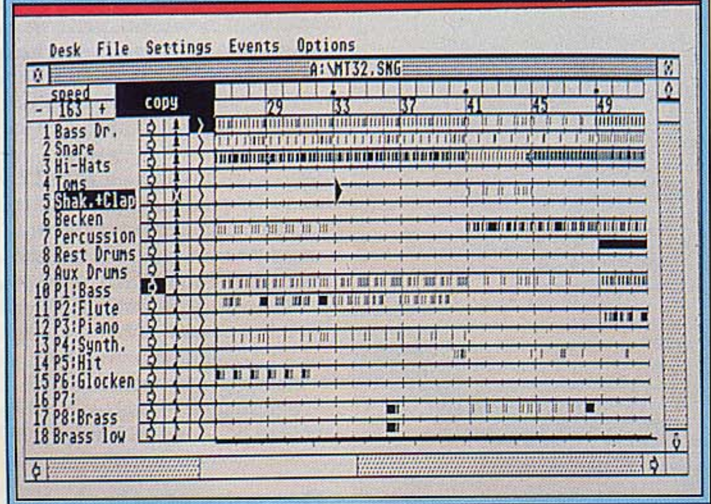
Côté hard, la grande nouveauté sur *ST* est l'apparition du *190 ST*, un micro « maison » mis au point par Saro Informatique pour la scène. L'engin, monté en « rack », dispose d'un écran frontal de 10 × 10 cm environ et, toujours ▶



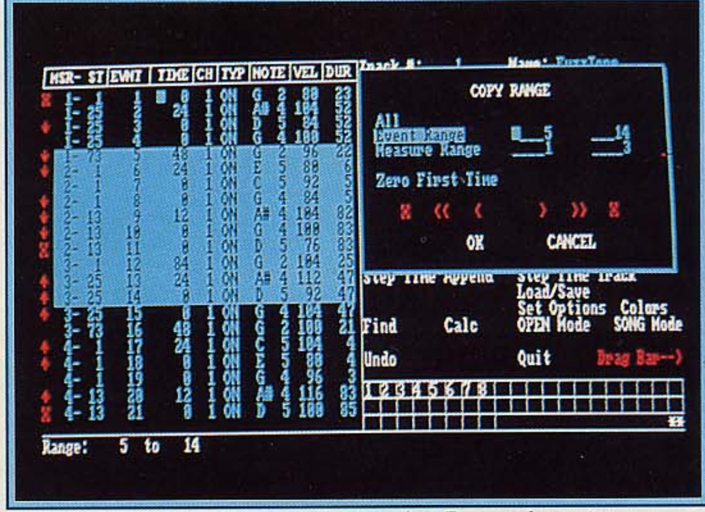
Studio 24 : il présente bien mais déçoit beaucoup !



Le tableau de copy. Derrière, la vision en « claire » des pistes.



Midas, un soft puissant et très visuel.



KCS sur Amiga, puissant mais austère. En attendant mieux...

en façade, de toutes les prises nécessaires : MIDI, port cartouche, etc. Disponible en version 520, 1040 ou 2 Mega Ram, lecteur et disque dur 20 ou 40 Mega, le *190 ST* coûtera 20 000 F en version 1040 simple lecteur. Une innovation dédiée musique qui devrait faire son chemin !

Macintosh

Aux dires de la majorité des MAO Men, le *Macintosh* est « un *ST* plus faible qu'un *ST*... ». C'est là le handicap certain de l'*Atari*. Après une nuit de travail, quand la machine chauffe et refuse de lire la disquette, on la pose sur le bord de la fenêtre pour qu'elle refroidisse ! On trouve sur *Mac* d'excellents programmes (notamment *Master Track Junior* et *Pro*) mais le prix de la machine reste un handicap souvent insurmontable pour les simples amateurs. Le *Mac* est pourtant en très bonne place sur le marché : il équipe une très grande partie des studios professionnels. Mais pour les amateurs, aucun intérêt à moins que vous ne possédiez déjà l'ordinateur. Il ne faut pas oublier d'inclure dans ce cas une interface MIDI (premiers modèles dans les 1 300 F).

L'Amiga

L'*Amiga* a bien du mal à se positionner dans l'univers de la MAO. Directement concurrencé par le *ST* qui détient presque toutes les parts du marché amateur et semi-pro, cette machine voit pourtant l'avenir sous un ciel dégagé. A la base de son handicap se trouve d'une part son prix d'achat supérieur à celui du *ST*, ensuite le fait qu'elle ne possède pas d'interface MIDI intégrée et enfin qu'elle soit arrivée après l'*Atari* sur le marché de la micro.
Les softs développés sur *Amiga* sont encore essentiellement dédiés à la MAO « ludique ».
Deluxe Music Construction Set ou **Sonix** sont les meilleurs exemples. Ces deux programmes (*Tilt* 52 et 46) n'offrent qu'une toute petite place à la gestion MIDI et ne sont en aucun cas de réels séquenceurs. Deux séquenceurs MIDI existent en fait sur *Amiga* à ce jour : **KCS** de Docteur T et (bientôt) **MRS**.

KCS est un séquenceur disponible en fait sur *Atari ST*, *Apple II*, *Macintosh* et *Amiga*. Ce programme est relativement ancien. Très puissant, il reste peu maniable face aux séquenceurs sur *ST* testés ici. Le travail passe par plusieurs écrans de création. La prise en main du soft est très facile. Il suffit de connecter l'interface MIDI à l'*Amiga*, d'y connecter le synthé et de jouer. La séquence est enregistrée jusqu'à ce que l'on actionne la touche « stop ». Pour la deuxième piste, il suffit alors de répéter l'opération sans entrer d'autres instructions.
Ce mode d'enregistrement est très direct et permet de laisser libre cours à son imagination.
Le travail s'enchaîne sur deux tableaux différents. Le premier détaille pour chaque piste toutes les notes jouées (durée et hauteur de la note, canal MIDI, etc.). Cette mise en place suffit à décrire l'ensemble du soft : très puissant mais très difficile à prendre en main pour le néophyte. En effet, s'il est possible de modifier la moindre donnée MIDI, il n'existe aucune représentation claire des mesures. Les tableaux sont très complexes, trop « textuels ». Même chose en ce qui concerne l'écran « song » qui vous permet de chaîner les séquences pour mettre au point l'ensemble du morceau. Conclusion : *KCS* est un programme puissant, très utilisé encore aujourd'hui mais qui séduira difficilement les nouveaux créateurs.

MRS, un autre séquenceur *Amiga*, n'est pas encore disponible au jour où nous écrivons ces lignes. Il devrait pourtant être suf-

fisamment clair et accessible pour concurrencer les séquenceurs disponibles sur *Atari*. Nous le testerons dès sa sortie sur le marché.

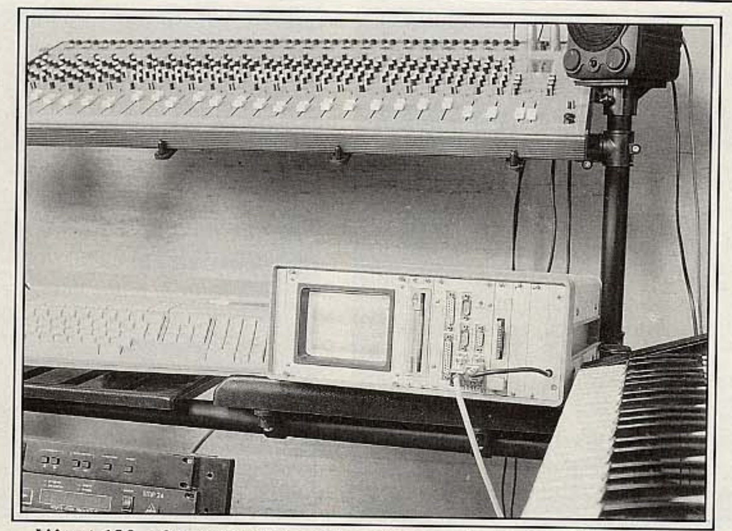
Le PC

La deuxième machine qui devrait marquer le futur de la MAO est... le *PC*. Bien sûr, les adeptes de *ST* y voient une aberration ! Mais qu'importe, il existe aujourd'hui des solutions *PC* plutôt alléchantes. Le fait se justifie, comme toujours en ce qui concerne les compatibles, par deux points essentiels : le parc de *PC* installé en France est conséquent et l'emploi musical de cette machine peut répondre au schéma classique : « Papa travaille la base de données, fiston pianote sur son synthé » (ou réciproquement...) ! Le *PC* s'est depuis longtemps attelé à l'informatique musicale (avec le séquenceur *Texture* de Docteur T notamment). Mais la configuration qui nous intéresse aujourd'hui est importée des USA par France Midi Production. Il s'agit d'un package comprenant une interface MIDI (OP 4000 de Voyetra) et un séquenceur, le **Sequenceur Plus MK 1** (de Voyetra), le tout pour 2 500 F environ. Cette configuration, associée à un compatible *XT* (simple lecteur) offre un prix de revient très abordable. Le *MK1* est un séquenceur assez performant et surtout très maniable. Il propose un tableau de création très clair où s'affichent les numéros de pistes, canaux MIDI, numéro d'instruments ou encore transposition, fonction boucle, etc. Le travail est manié à partir du clavier du *PC*. L'emploi des touches est bien conçu. Il suffira de mémoriser toutes les manipulations pour travailler très rapidement. Les atouts majeurs de ce soft : vision en clair du contenu des pistes, tout d'abord. Idéal pour les coupés/collés ou pour commencer l'écoute ou l'enregistrement à tout endroit du morceau. Il est possible d'effectuer des modifications « pendant » que se joue le morceau ! Deux atouts incontestables : la transposition ou l'option « quantise » (pour recaler rythmiquement le contenu d'une piste).

Mais la plus grosse différence entre les systèmes *PC* et *ST* par exemple réside dans la conception de l'interface. Sur *PC*, il s'agit d'une interface dite « intelligente », c'est-à-dire qu'elle contient sa propre mémoire et est directement programmable à partir de la machine (c'est également le cas pour l'*Archimedes* dont nous parlons plus loin). Pour l'emploi du séquenceur, cela permet de travailler sur trois « buffers », trois mémoires. Un exemple, vous pouvez pour une même piste enregistrer trois parties distinctes et choisir la meilleure ensuite. Génial !

Muni de cette configuration, le *PC* devrait arriver à percer fortement dans le marché de la MAO. La dynamique semble s'installer déjà aux USA. Yamaha vient de créer un *PC* dédié musique et Voyetra, la société qui produit le séquenceur *MK1*, est associée à Casio, l'un des géants du synthé. Espérons que ce mouvement va envahir l'hexagone... Affaire à suivre !

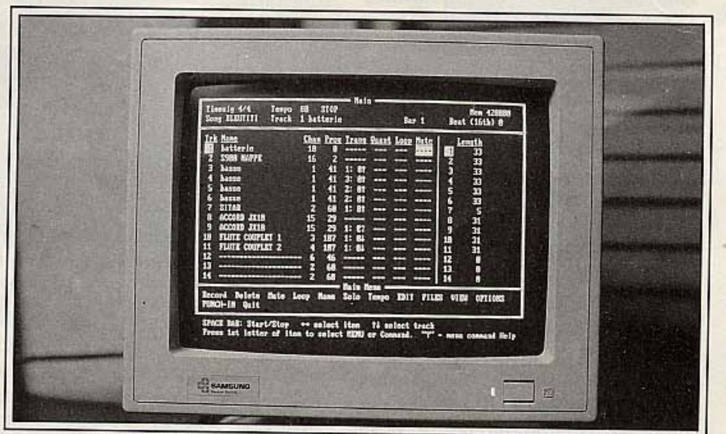
A noter pour finir que la même société France Midi Production importe également des éditeurs de partitions et de sons pour synthétiseurs *Dx* et *FB 01* de Yamaha et bientôt *MT 32* de Roland.



L'Atari 190, « fait maison » pour les exigences du studio et de la scène.



Le MK 1 et le PC en pleine action : à l'assaut de l'Atari ST ?



MK 1 sur PC : une interface utilisateur bien pensée... pour PC !

L'Archimedes

La musique sur *Archimedes ?* No problem, enfin presque... Lorsque l'on sait que la machine dispose en version de base de huit voies en stéréo sur sept octaves avec la possibilité d'effectuer une connexion sur chaîne hi-fi, on comprend que techniquement l'ensemble se tienne. C'est d'ailleurs parfaitement vrai. Toutefois, les véritables musiciens feront remarquer que la machine ne dis- ▶

pose pas, contrairement au *ST*, d'une prise MIDI en version de base. D'autres diront que contrairement aux *Amiga* et *Mac*, l'*Archimedes* ne possède pas de carte d'extension MIDI, ce qui est parfaitement faux. Nous ne polémiquerons pas ici sur le bien-fondé des rumeurs : disons seulement que lorsque l'on ne sait pas, mieux vaut se taire...
Proposée par Acorn, la carte MIDI pour *Archimedes* référencée AKA 16 est importée en France par la société ASHIV et commercialisée au prix public de 1 130 F. Elle est livrée avec manuel complet mais en anglais (dommage pour les anglophobes...) et sans câbles. La principale particularité de cette extension réside dans la présence de quatre ports MIDI : un IN, un THRU et deux OUT. Bref, le moins que l'on puisse dire est que l'essentiel est présent contrairement à certaines machines... Autre point fort : la présence sur la carte d'une mémoire morte contenant de nombreuses routines qui permettent de gérer l'interface, les communications avec le synthétiseur (qu'il possède ou non un clavier), etc. Ces routines sont prises en compte par la machine dès le départ mais nul message n'apparaît à l'allumage. L'utilisateur doit passer par l'instruction *Modules du système d'exploitation, pour vérifier sa bonne affectation. Le gros problème que pose cette carte réside dans l'absence de programmes... Certes, l'importateur est en mesure de fournir une modification d'un des logiciels de démo de la machine capable d'exploiter cette carte pour un *MT 32* de Roland mais franchement c'est un peu léger pour le moment. Bref, cette extension permet de relier efficacement la machine à un synthé mais l'acheteur devra posséder de bonnes connaissances en matière de programmation afin de l'exploiter pleinement.
A propos de logiciels musicaux sur *Archimedes*, il est à noter que le sujet intéresse de près certaines sociétés d'outre-Manche. Ainsi EMR, à qui nous devons *Soundsynth* (voir *Tilt* n°56, page 43), est en train de développer une gamme complète de produits musicaux dont certains sont déjà disponibles en Grande-Bretagne. Toutefois, ne les ayant pas eu entre les mains, nous ne pouvons dire s'ils sont compatibles avec la carte MIDI d'Acorn. Le contraire serait étonnant, mais sait-on jamais... Dans ce contexte, l'avenir de l'*Archimedes* en matière de MIDI est difficile à percer. Il dépend de la qualité des produits à venir et de leur adéquation avec les standards musicaux existants (type de synthétiseurs, performances des programmes sur ordinateurs concurrents, etc.), de la compatibilité des logiciels et des cartes ainsi que de la volonté d'Acorn d'imposer la machine en ce domaine. Cela étant bien évidemment fonction des développements à venir. Bref, l'*Archimedes* doit encore faire ses preuves en matière de MIDI.

Les huit bits

Le marché huit bits s'est mis en place parallèlement à la configuration *Macintosh* dès les premiers temps de la micro. Aujourd'hui, il reste quelques configurations intéressantes. La faible capacité mémoire de ces machines est malheureusement un handicap de taille. L'achat d'une configuration interface MIDI/séquenceur ne se justifie donc que si vous possédez déjà un micro huit bits et que vous ne souhaitez pas travailler en pro ou semi-professionnel !

Le Commodore 64

Le *Commodore 64* est, avec les *MSX*, le huit bits qui propose les meilleures possibilités MAO. Nous avons testé ici une configuration comprenant une interface 64er MIDI de GCG et un séquenceur distribué par Clavius, le **Cat Tracks 64** de Quiet Lion. L'écran de travail est austère mais on ne peut certes pas s'encombrer ici de fignolages écran. La maniabilité du soft est en revanche exemplaire. Toutes les fonctions sont commandées par la frappe de leur initiale au clavier. « R » puis barre d'espace pour enregistrer par exemple. Pour incrémenter ou décrémenter une valeur, les touches + et − suffisent. Le soft est alors très vite accessible et donne, au vu des possibilités du huit bits, des résultats étonnants. Un menu auxiliaire est réservé à la gestion de la disquette : chargement, sauvegarde mais aussi formatage de disque sans quitter le programme... Les possibilités réelles du *Cat Tracks* sont suffisantes pour un travail amateur. On remarque notamment les options « quantise », « boucle » pour faire « tourner » une séquence sur elle-même et un « punch » pour enregistrer, à l'intérieur d'une séquence, quelques notes sans effacer l'ensemble. Il reste enfin deux tableaux de travail, l'un pour l'écriture pas à pas et l'autre pour la visualisation et la correction de chaque note.
Dans ce dernier cas, vous pouvez modifier au clavier la place, la hauteur et la durée des notes. En conclusion, cette configuration est très performante et son prix de revient (1 400 F : interface et séquenceur) des plus attractifs.

L'Amstrad CPC

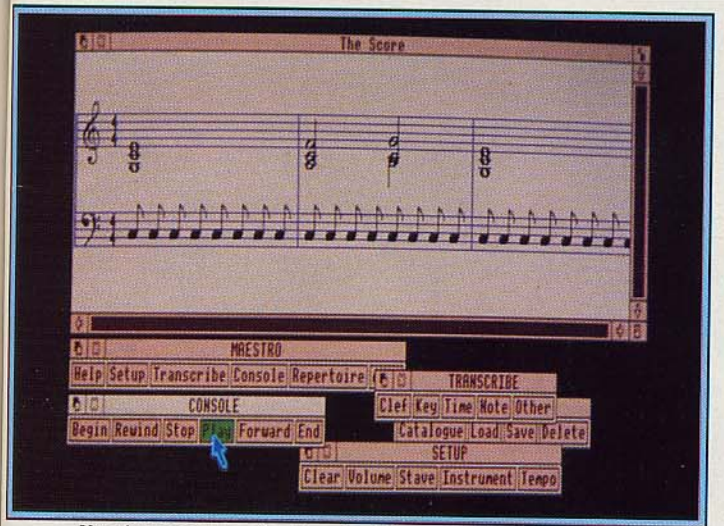
Sur *CPC*, l'arrivée d'une interface MIDI (la DHCP toujours importée par Clavius), crée la surprise. Au Salon de la Musique, on pouvait voir un *CPC* « cracher » de superbes solos de guitares MIDI ! Côté séquenceurs, le dernier en date n'a pas comblé les attentes de ses utilisateurs. Mais la partie n'est pas jouée... Très prochainement, on verra arriver le nouveau-né des huit pistes pour *CPC*, un soft qui devrait ressembler au *Cat Tracks* du *C 64*. Il existe pour l'instant quelques éditeurs de sons, comme le **MT 32 Programer** pour séquenceur *MT 32*, l'un des plus performants expandeurs (un expandeur est un synthé sans clavier) petit prix de Roland. Une configuration complète sera bientôt testée dans *Tilt*. Sachez enfin que le séquenceur et l'interface seront commercialisés au prix de 1 490 F... Pas de quoi se gêner si l'on possède un *Amstrad CPC 464, 664* ou *6128* !

Le MSX

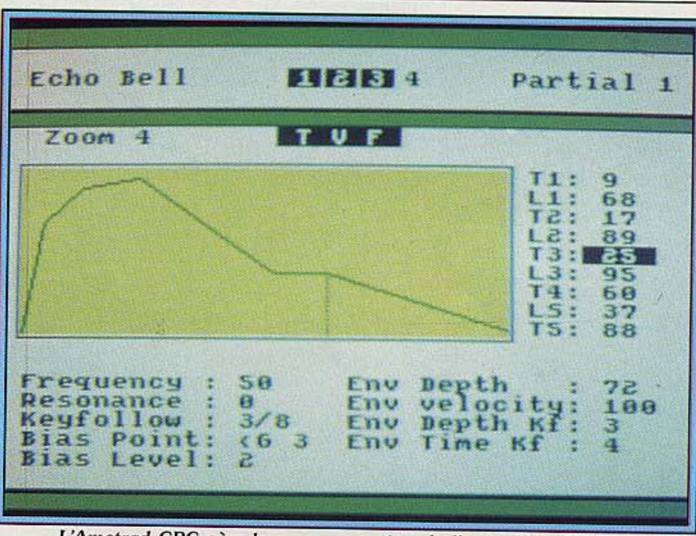
Avec le *CX 5M* de Yamaha, le standard *MSX* s'est très vite attelé à la MAO. Maintenant dépassé par les seize bits, le *MSX* continue à faire tranquillement son chemin. L'avantage du *MSX Yamaha* réside dans le fait qu'il possède déjà dans son interface un synthétiseur, c'est-à-dire un module de création sonore.
Côté séquenceur, c'est encore chez Clavius que nous avons découvert le **DMS 1**, séquenceur huit pistes.
Le principe de l'enregistrement est semblable à celui de *Mu Script* sur *ST* (séquences chaînées en « songs ») et le résultat est convaincant, si l'on passe outre les restrictions liées à la mémoire de la machine. Pour finir avec le prix d'une configuration MIDI/MSX, l'ensemble tourne autour de 2 300 F, un total plus élevé que celui du *C 64* ou du *CPC* mais qui prend en compte la présence du synthétiseur incorporé.

Des softs intelligents

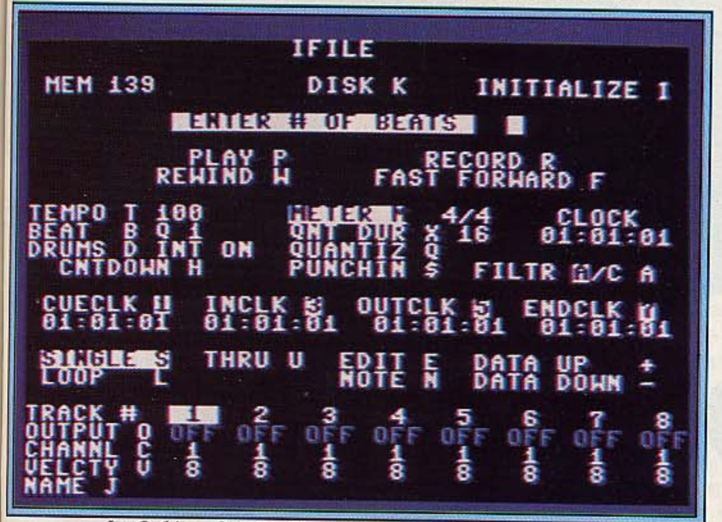
Face à l'évolution rapide de la MAO et surtout au fait qu'elle s'adresse de plus en plus au grand public et aux novices du synthé, il est important de faire le point sur les principales attentes de l'utilisateur. Tous les séquenceurs « petit prix » disponibles à ce jour possèdent un défaut majeur, celui de ne pas assez tenir compte de l'usager. Un exemple tout simple : la plupart des programmes déclenchent pour l'enregistrement un métronome dont on aura fixé auparavant le tempo. Pratique... mais contraignant. En effet, l'utilisateur devrait pouvoir jouer à son tempo. A la machine ensuite d'adapter son métronome.
Il faut alors souligner l'arrivée de nouveaux programmes dits « softs intelligents ». **M** d'Intelligent Musique est un séquenceur assez particulier. Vous travaillez sur quatre mesures à la base. Les notes jouées sur le synthé vont s'ordonner rythmiquement de façon aléatoire selon les paramètres que vous décidez. Résultat : des musiques « progressives » étonnantes. *M* propose un tableau de travail très bien conçu et des menus d'options complexes. Il serait difficile de détailler ici toutes les possibilités de cet excellent soft. Il est plus important à mon sens de comprendre l'aboutissement de votre travail et surtout de cerner les dangers des softs « intelligent ». Puisque vous ne contrôlez dans un premier temps que la hauteur des notes jouées, l'audition des séquences réserve bien des surprises. Le novice pianote sur le synthé et découvre « ensuite » le thème qu'il a joué, ou plutôt une ambiance sonore. C'est le principe de base de cette nouvelle génération de programmes : faire travailler la machine comme un créateur. L'emploi de tels programmes est dangereux. Il ne faut pas se laisser dépasser par la machine, faire n'importe quoi sous prétexte qu'une bonne « quantisation » et quelques sons bien solides captivent un auditoire ! Tout comme les musiciens de jazz qui ont dû acquérir des bases avant de lancer la mode « Free », le créateur devra ici cerner ce qu'il veut faire avant de donner la parole à la machine. C'est seulement à ce prix que des softs comme *M* donneront leur maximum...
Le futur de la MAO est encore incertain. En ce qui concerne les machines, on arrive cependant aux conclusions suivantes. Le *Macintosh* et l'*Atari ST* restent les deux grands standards en vigueur : l'*Atari* pour son faible prix et l'importance de sa ludothèque, le *Mac* pour sa fiabilité et sa



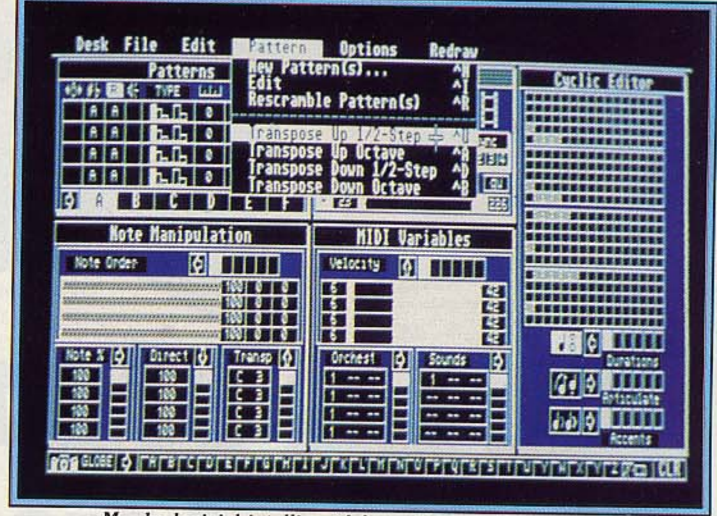
Un séquenceur sur Archimedes ? Oui, mais écrit en Basic...



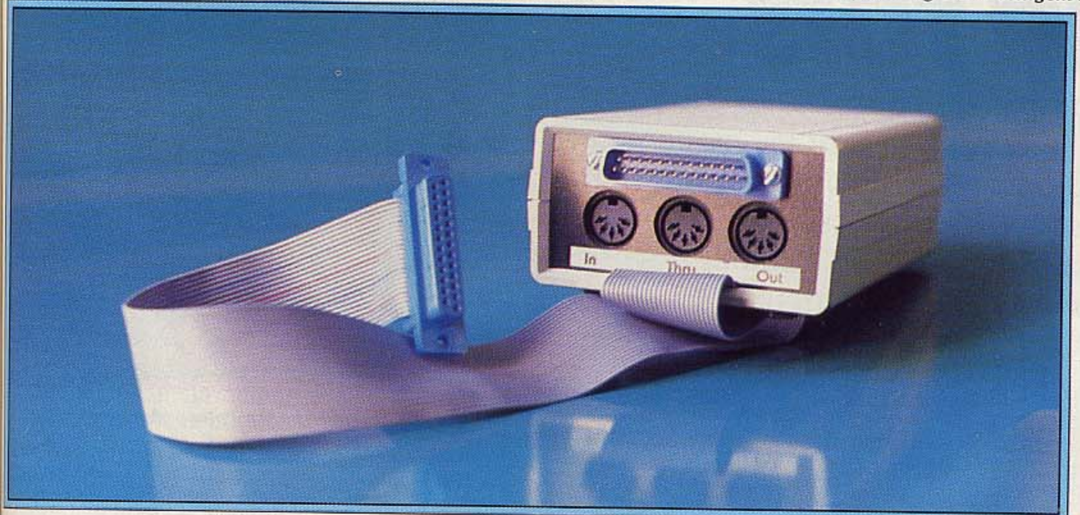
L'Amstrad CPC gère la programmation de l'expandeur MT 32.



Le C 64 et Cat Tracks, petit budget, petits moyens...



M, « le » logiciel intelligent ! A manier avec précaution...



L'interface MIDI pour Amiga. Celle du ST est incorporée à la machine.

souplesse d'emploi (mais gare au budget...). Du côté des surprises, l'*Amiga* devrait prochainement lancer sa propre dynamique. La lutte face au *ST* sera pourtant très difficile. L'*Apple II GS* évolue en ce moment exactement comme l'*Amiga*. Il ne dispose en fait que d'un programme convaincant, le séquenceur *KCS* de Dct T. On attend avec impatience les softs distribués aux Etats-Unis. Les *PC* et compatibles profitent quant à eux d'une bonne implantation aux U.S.A. et de configurations désormais peu chères. Quand on parle de *PC* aux possesseurs ou revendeurs de *ST* et *Mac*, c'est la franche rigolade ! On reste pourtant sérieux chez Yamaha, Casio et Roland... L'avenir tranchera. L'*Archimedes* a certainement un avenir plus joyeux. Mais là encore, le plus gros reste à faire : créer une dynamique susceptible de concurrencer le *ST*. Et pour finir, les huit bits qui s'accrochent et proposent des configurations de plus en plus optimisées. Aucun doute, acheter aujourd'hui un *C 64*, ou *CPC* ou même un *MSX* pour faire uniquement de la MAO serait une erreur impardonnable. Dure est la loi de l'octet musical...

Olivier Hautefeuille

Contacts

Saro Informatique
tél. : (1) 43.38.96.31 (ST)
Numera
tél. : (1) 45.87.17.56 (ST, Mac, PC, Apple)
France Midi Production
tél. : (1) 47.23.04.70 (PC)
Clavius
tél. : (1) 42.62.90.19 (ST, CPC, C 64, MSX)
Fost
tél. : (1) 43.44.90.44 (ST)

Rambo et congs à la fois

« Hé cong, me traite pas de cong, cong. Sinon, je t'explose la tête et je te broie les molaires, cong. » Huyghues-Lacour ne broncha pas. Un sourire sardonique se dessina sur ses lèvres. Il pressa délicatement la gâchette. Son adversaire retomba en fragments sanglants. Le « con », murmura A.H.L. Et il continua à avancer.

Le cinéma d'action américain exerce une grande influence sur les jeux, et plus particulièrement sur les shoot-them-up. Dans certains cas, il s'agit même de programmes développés sous licence comme *Platoon* ou *Predator* et, bientôt, *Robocop* et *Rambo III*. Shoot-them-up et films d'action sont la cible favorite des censeurs, qui parlent d'incitation à la violence et de mauvaise influence sur notre belle jeunesse. Ne les laissons pas nous gâcher le plaisir, ce n'est pas ça qui nous empêchera d'aller voir les nouveaux films de Stallone ou de Schwarzenegger, ni de continuer allègrement à tirer sur tout ce qui bouge à l'aide d'un bon joystick. Les ingrédients de l'Heroic Fantasy, que l'on retrouve dans les films de Conan, offrent des sujets en or pour des jeux d'action.

Beyond The Ice Palace (Amstrad) : dans un lointain passé, les forces du mal se sont déchaînées. Les vieux sages de la forêt vous confient la mission de délivrer le pays des êtres diaboliques. Vous descendez dans des souterrains avant de pénétrer dans le sinistre palais de glace. Au cours de votre quête vous affrontez toutes sortes de créatures maléfiques qui vous harcèlent. Deux armes de jet différentes — un couteau et une masse —, peuvent être ramassées en chemin. Cette dernière est la plus efficace, car elle fonctionne vers le haut, ce qui permet de se débarrasser de certains adversaires sans s'exposer, lors de la montée dans les salles du palais. Pour se tirer d'un mauvais pas, on peut se débarrasser de tous les monstres présents sur l'écran en faisant appel aux esprits de la forêt. Mais ce pouvoir n'étant pas illimité, il est conseillé de n'y avoir recours que lorsque la situation l'exige.
Elite a particulièrement soigné cette version. Elle présente de superbes graphismes qui ne sont pas loin de valoir ceux des versions 16 bits. L'animation est très rapide et l'action bien soutenue par une bande sonore de qualité. C'est un jeu qui semble difficile au premier abord mais, avec un peu de ténacité, on peut aller au bout de l'aventure sans trop d'efforts. Un excellent programme d'action dans la lignée de *Ghost n'Gobblins*. Les jeux du type commando s'inspirent directement de films comme « Rambo II » ou « Commando ». Le principe est très simple. Le héros, lourdement armé, combat sauvagement et détruit des armées entières à lui tout seul. C'est peut-être



Beyond The Ice Palace (Amstrad)

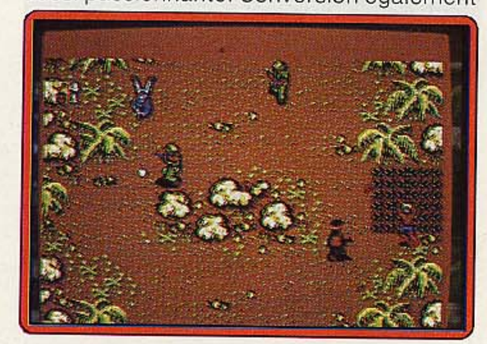


Ikari Warriors (Amiga)

débile, mais c'est efficace. La seule différence notable entre les deux genres, c'est que Stallone s'en tire toujours, tandis que dans les jeux, on finit généralement par succomber sous le nombre.

Ikari Warriors (Amiga) : voici encore une excellente conversion d'un jeu d'arcade, signée Elite. Vous survolez la jungle à la recherche d'un général fait prisonnier par l'ennemi, lorsque votre avion s'écrase. Il ne vous reste plus qu'à faire le reste du chemin à pied en affrontant les troupes ennemies soutenues par des chars et des hélicoptères. Vous êtes armé d'un fusil et de quelques grenades mais heureusement vous pouvez augmenter votre puissance de tir ou ramasser d'autres munitions au cours de votre progression. De temps à autre, vous pouvez voler un tank, ce qui vous met temporairement à l'abri des soldats ennemis, à l'exception de ceux qui sont équipés de bazookas. Le temps ne vous est pas compté et il est conseillé de progresser avec beaucoup de précautions si vous voulez aller loin.

Cette conversion, bien réalisée, est très proche du jeu d'arcade original. Les graphismes, dans le style japonais, sont agréables et l'action s'accompagne d'un thème musical entraînant. *Ikari Warriors* peut se jouer à deux simultanément, ce qui est l'occasion de parties passionnantes dans lesquelles on peut vraiment fonctionner en équipe. Le niveau de difficulté, particulièrement bien étudié, contribue à faire de ce programme l'un des meilleurs jeux du type Commando. Autres versions : la version *ST* est un peu plus difficile que la précédente mais tout aussi passionnante. Conversion également



Secret Command (Console Sega)

très réussie sur *Amstrad* avec des graphismes très proches des versions 16 bits. Sur *C64*, le graphisme est plus grossier mais cela ne retire rien à l'intérêt.

Secret Command (Console Sega) : dans ce commando des plus classiques, vous incarnez une fois de plus un héros du type Rambo. Traversant toutes sortes de paysages différents vous vous enfoncez toujours plus avant dans les territoires occupés par l'ennemi. Vous êtes armé d'un fusil mitrailleur ainsi que de flèches lance-grenades et ce ne sera pas de trop pour venir à bout de vos adversaires. Ceux-ci sont, en effet, encore mieux équipés que vous puisqu'ils vous attendent parfois avec des bazookas ou même des canons. Vos ennemis défendent, férocement, leur territoire, mais on n'arrête pas Rambo. Au cours de votre progression, vous détruisez les huttes dans lesquelles vos amis sont retenus prisonniers. *Secret Command* est un honnête jeu d'action qui présente des graphismes corrects et une bonne animation. En revanche, les couleurs sont assez laides. L'action est difficile et on ne survit pas longtemps lors des premières parties. Mais par la suite, on prend ses repères et les choses sérieuses commencent. Un programme efficace.



Army Moves (Atari (ST)

Army Moves (Atari ST) : vous venez d'être nommé capitaine des services secrets et votre première mission consiste à infiltrer les lignes ennemies pour récupérer des plans volés. On pourrait penser que ce genre d'opération se passerait dans la discrétion, mais non, vous foncez dans le tas ▶





The Last Ninja (C 64)



Platoon (C 64)

et ça passe ou ça casse ! Tout d'abord, vous devez franchir un pont, détruit par endroits, au volant d'une jeep équipée de missiles, en essuyant le feu des hélicoptères ennemis. Ensuite, vous traversez trois secteurs à bord d'un hélicoptère en évitant des avions de chasse. Dans les trois derniers secteurs vous continuez à pied : armé d'une mitraillette vous traversez un marécage, puis le camp ennemi avant d'attaquer le bunker où se trouvent les plans.

Army Moves présente des graphismes et une animation de qualité mais le thème musical devient vite agaçant. C'est un bon programme d'action mais on peut regretter que le niveau de difficulté soit trop élevé. Les dernières scènes sont les meilleures mais bien peu de joueurs arriveront à dépasser les épisodes de l'hélicoptère.

Ce programme est sorti il y a un an sur *C 64*, *Amstrad* et *Spectrum*. Ces versions bénéficient toutes de graphismes très soignés. La version *Amiga* est proche de celle du *ST*, mais la fenêtre graphique est plus large, ce qui lui permet de présenter des sprites de plus grande taille. Elles ont toutes, hélas, comme point commun un niveau de difficulté trop élevé.

Les films « soja », made in Hong Kong, sont assez populaires depuis le triomphe de l'inoubliable Bruce Lee. Ils ont bien sûr inspiré de nombreux jeux de combat, mais aussi quelques shoot-them-up fort réussis.

Shinobi* (console Sega) : quelque part en Asie, des gangs ont organisé un trafic d'enfants. Joe Musachi, un maître en arts martiaux, s'est juré de détruire ces gangs et de délivrer les enfants. Au cours des cinq missions, vous devez affronter toutes sortes d'adversaires armés de revolvers, de boomerangs,



Shinobi (Console Sega)

de sabres et même de bazookas. Si vous voulez survivre, il faut rester constamment en mouvement, vous baisser, sauter et passer d'un niveau à un autre à la manière de *Rolling Thunder*. Vous pouvez abattre vos adversaires à distance, en lançant des shurikens (des meurtrières étoiles de métal), à moins que vous ne préfériez les affronter au corps à corps.

La sélection entre ces deux modes de combat se fait automatiquement en fonction de la distance à laquelle se trouve votre adversaire. Au cours de votre progression, vous obtenez de nouvelles armes qui vous permettent de vaincre plus facilement. Entre deux sélecteurs, vous avez droit à un superbe tableau de bonus dans lequel vous devez repousser l'attaque de redoutables Ninjas. Vous affrontez toutes sortes d'ennemis, mais les plus redoutables sont les chefs qui vous attendent à la fin de chaque mission.

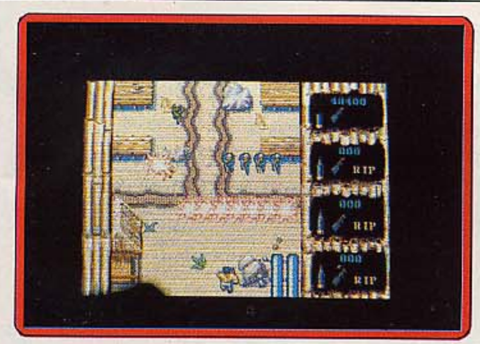
Une fois de plus, Sega a très bien réussi la conversion de son grand succès d'arcade. Les graphismes sont agréables, l'animation de bonne facture et l'ensemble s'accompagne d'une excellente bande sonore. *Shinobi* est l'un des meilleurs jeux d'action de l'année. Un must.

Autres versions : si vous n'avez pas de console vous pouvez être jaloux. Mais consolez-vous, Rebel travaille actuellement sur des conversions *ST* et *Amiga*. Nous les attendons avec impatience.

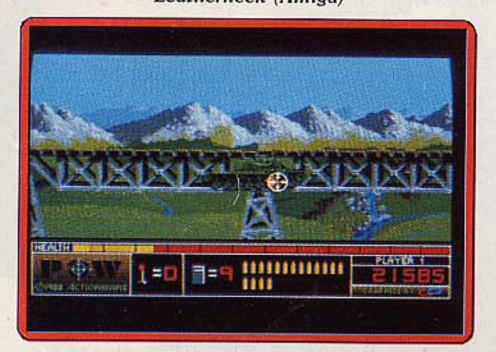
The Last Ninja (*C 64*) : tous les dix ans, les Ninjas se réunissent dans un temple pour célébrer leurs rites. Cette fois-ci, un Shogun, avide de pouvoir, a profité de cette occasion pour les attaquer avec toutes ses armées. Après les avoir massacrés jusqu'au dernier, le Shogun est reparti, en compagnie de ses troupes, dans l'île qui lui sert de repaire. Mais il reste encore un Ninja en vie, car celui-ci était resté de garde dans un autre temple. En apprenant le massacre, il décide de venger ses camarades et de récupérer les parchemins magiques qui ont été volés. Le dernier Ninja doit explorer les six secteurs de l'île en combattant les gardes et en ramassant au passage toutes sortes d'objets qui sont indispensables au succès de sa mission.

The Last Ninja bénéficie d'une réalisation exceptionnelle qui utilise au maximum les possibilités du *C 64* : des graphismes d'une grande finesse, des décors aussi magnifi-

Le signe ★ signifie que ce logiciel a été testé dans la rubrique Hit d'un précédent numéro.



Leatherneck (Amiga)



Pow (Amiga)

ques que variés, une animation irréprochable et pas moins de douze thèmes musicaux différents qui accompagnent l'action. Un bijou ! Il est passionnant et les nombreux combats sont très réussis. Mais *The Last Ninja* est avant tout un jeu d'arcade/aventure. Le plus important consiste à ramasser différents objets et à les utiliser au bon endroit pour pouvoir progresser. Les problèmes posés sont bien conçus et il donneront du fil à retordre aux amateurs du genre. Seul reproche : l'absence de sauvegarde qui aurait été très utile vu la longueur de l'aventure. Un must.

Autres versions : la version *Spectrum* est également excellente avec de superbes graphismes. Une adaptation pour *ST* est annoncée depuis plus d'un an, mais on ne voit toujours rien venir.

La guerre du Vietnam est depuis des années le sujet d'excellents films comme « Platoon » ou « Apocalypse Now ». Et dans un genre moins sérieux, mais spectaculaire : « Rambo II » et « Porté Disparu ». Là aussi les jeux suivent le mouvement.

Platoon (*C 64*) : cet excellent programme présente la rare qualité d'être très fidèle à l'esprit du film dont il s'inspire. Vous contrôlez une patrouille américaine qui s'enfonce dans la jungle à la recherche d'un bataillon vietcong. Trouver son chemin dans ce labyrinthe n'est pas chose facile, d'autant plus que l'ennemi vous harcèle. Lorsque vous aurez enfin trouvé le pont qui mène au village, vous devrez le faire sauter après votre passage pour échapper aux troupes qui vous poursuivent.

Dans le village, il faut ensuite trouver quelques objets avant de descendre dans les tunnels qui servent de QG au Vietcong. Vous devez explorer le complexe souterrain afin de ramasser d'autres objets indispensables à la réussite de votre mission. Vous remontez ensuite à la surface où vous devez repousser les attaques ennemies durant la nuit. Au matin, vous devez quitter le jungle au plus vite avant un bombardement américain. Il y a vraiment beaucoup à faire et vous aurez bien du mal à en venir à bout.

Ce programme d'une grande richesse bénéficie d'une excellente réalisation dont le temps fort est l'épisode du tunnel, une superbe réussite. On peut classer *Platoon* dans la catégorie arcade/aventure car même si le tir tient un rôle important, il faut avant tout trouver son chemin dans les différents labyrinthes et découvrir un certain nombre d'objets. *Platoon* est l'un des plus grands jeux d'action militaire.

Autres versions : la version *Amstrad* est également réussie, mais celle du *Spectrum* est moins convaincante. Sur *Atari ST, Amiga* et *PC*, c'est la déception. Les graphismes sont assez pauvres et des maladresses de programmation nuisent à l'intérêt de jeu. Dommage.

Leatherneck (*Amiga*) : réalisé par Steve Bak, ce « commando » se déroule dans un pays qui ressemble fort au Vietnam. Une péniche de débarquement vous dépose sur la plage, vous faites quelques pas et, comme vous arrivez devant le village, l'enfer se déchaîne. Des vagues de soldats foncent sur vous à toute allure en vous noyant sous un tir nourri, tandis que des grenades volent en tout sens. Tout va très vite et la progression est particulièrement difficile. Il faut vraiment se donner à fond pour gagner chaque pouce de terrain.

Pour faire face, vous disposez de trois armes différentes et vous passez de l'une à l'autre en pressant une touche sur le clavier. Mais lâcher le joystick se révèle souvent fatal car l'ennemi vous harcèle sans cesse. Plus on progresse, plus il est difficile de survivre : on affronte l'ennemi dans d'étroits passages entre des barbelés et on avance sous le feu des canons qu'il faut détruire à la grenade.



Veteran (Atari ST)

La réalisation est, bien sûr, très soignée avec de bons graphismes et une animation rapide. C'est du beau travail mais on constate une fois de plus que Steve Bak aime faire des jeux très difficiles. Les premières parties ne durent pas plus de quelques secondes et il faut beaucoup de ténacité ainsi que d'excellents réflexes pour tenir un peu plus longtemps. Ce logiciel présente l'originalité de pouvoir être utilisé par quatre joueurs simultanément, grâce à une interface. Mais à deux, on a quand même bien du mal à s'en sortir. *Leatherneck* est un bon programme. On peut regretter l'absence de progression dans la difficulté, et surtout que celle-ci ne soit pas modulable en fonction du nombre de joueurs. Un jeu réservé à ceux qui n'ont peur de rien.

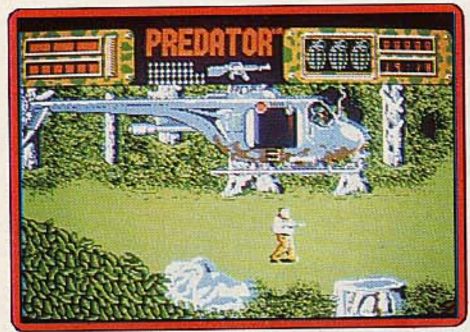
Autre version : la version *ST* est identique à la précédente. Dur, dur !

Pow (*Amiga*) : après le superbe *Capone*, voici un second jeu de tir d'Actionware qui peut également se jouer avec le pistolet. Mais rassurez-vous, à défaut du pistolet, qui n'est pas encore distribué en France, vous pouvez utiliser la souris. Il s'agit d'un programme très proche du célèbre *Opération Wolf* et l'action se déroule dans des paysages qui font inévitablement penser au Vietnam. L'action commence dans un stand de tir où vous devez faire preuve d'adresse en abattant des cibles mobiles. On vous donne ensuite une mission, plus ou moins difficile selon les résultats à l'entraînement. Lors des premières parties, il est souhaitable de ne pas se montrer trop efficace dans le stand de tir, sous peine de partir pour une mission extrêmement difficile.

Vous combattez de nombreux soldats ennemis soutenus par des tanks et des hélicoptères. A intervalles réguliers, des objets apparaissent pendant quelques instants et vous tirez dessus pour obtenir des munitions, des roquettes anti-chars ou bien pour augmenter votre niveau de vie. Ce dernier élément est très important car votre niveau descend chaque fois qu'un ennemi tire sur vous et s'il tombe à zéro, c'est la fin. *Pow* est un bon jeu de tir dans la lignée d'*Opération Wolf*, bien qu'il soit un peut trop ardu. Graphismes et animation sont satisfaisants. Ce programme prend toute sa valeur quand on utilise le pistolet.

Veteran (*Atari ST*) est l'*Opération Wolf* du pauvre. En effet, il s'agit d'une grossière imitation du grand succès d'arcade. Devant un décor fixe, de vagues soldats courent et l'animation est tellement bien faite qu'on dirait qu'ils dansent sur place. Des tanks avancent par à-coups, et des hélicoptères descendent mollement. Lorsque vous serez remis du grand fou-rire qui vous a secoué à la vue d'un tel spectacle, vous pourrez commencer à jouer. L'action se résume à tirer sur tout ce qui bouge. On joue à la souris et le moins qu'on puisse dire, c'est que la précision du tir est assez incertaine : parfois on atteint un soldat mais cela ne semble rien lui faire et puis un autre soldat s'écroule un peu plus loin. Tout cela n'est guère convaincant.

Côté réalisation, ce n'est pas triste non plus. Le graphisme est minable, l'animation grotesque, le thème musical énervant et les effets sonores médiocres. Que reste-t-il ? Ah oui ! L'emballage. C'est ce qu'il y a de mieux ; il n'est pas très beau, mais par rapport au reste ! Heureusement ce jeu ne coûte pas cher, mais c'est quand même ▸



Predator (ST)

beaucoup trop ! A éviter absolument, à moins de collectionner les flops pour faire rire les copains.

Les films de science-fiction sont une véritable mine d'or pour les scénaristes de jeux d'action. Des films comme « Prédator », « Terminator » et autres « Alien » ont inspiré bien des programmes, sans même parler des Space Invaders.

Predator (*Atari ST*) : à la tête d'un commando de six mercenaires, le Major Schaefer part à la recherche de trois diplomates disparus dans la jungle. Le jeu s'ouvre sur une scène de présentation dans laquelle le commando est déposé dans la jungle par un hélicoptère. Les hommes s'avancent et vous restez en arrière-garde. Ensuite, c'est à vous de jouer. Alors que vous avancez, vous découvrez les corps de vos hommes et bientôt vous êtes attaqués par les soldats ennemis. De temps à autre, un visiteur apparaît et l'écran change de couleur. C'est l'extra-terrestre qui cherche à vous abattre et vous devez partir au plus vite. Comme vous pouvez en juger, le scénario est très fidèle au film.

Les graphismes sont agréables et l'animation fluide, mais hélas, la bande sonore n'est guère convaincante. Si l'on vient assez facilement à bout du premier niveau, par la suite les choses se gâtent. Il faut vraiment ne tirer qu'à coup sûr, ce qui est assez frustrant, car on se retrouve vite à court de munitions et on se fait alors abattre. Vous pouvez ramasser les armes auprès des corps de vos hommes, mais cela n'est pas toujours suffisant.

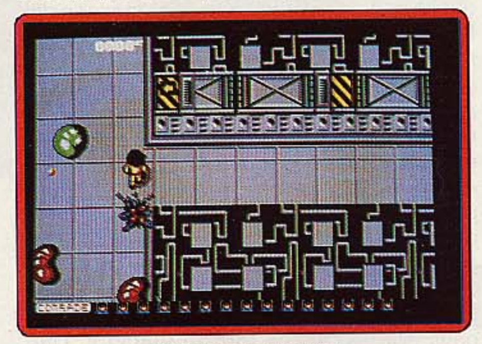
L'action est rendue encore plus difficile par un mode de contrôle peu pratique : un sérieux handicap dans les moments difficiles. Un programme honnêtement réalisé, mais dont on se lasse assez vite.



Bionic Commandos (C 64)

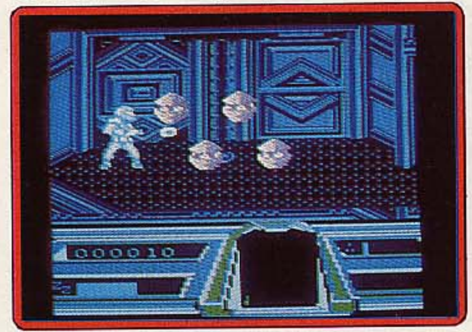
Autres versions : la version *C 64* est excellente et présente de bons graphismes. La version *Spectrum* est également réussie, bien qu'assez pauvre en couleurs. Intéressant mais difficile.

Bionic Commandos* (*C 64*) : quelques années après l'invasion de la Terre par des troupes extra-terrestres, les derniers humains se lancent à l'attaque de la base ennemie. Les commandos sont équipés de bras bioniques qu'ils peuvent allonger à volonté. Les extra-terrestres sont nombreux et ils vous mèneront la vie dure tout au long des cinq niveaux qui composent ce difficile


Alien Syndrome (ST)

programme. L'action commence dans les forêts qui entourent la base, puis vous escaladez un château avant de vous faufiler dans les souterrains. Une fois à l'intérieur du quartier général ennemi, il faut traverser la salle de contrôle et finalement escalader le silo des missiles pour détruire l'ordinateur de lancement.

La conversion *C 64* du jeu d'arcade de Capcom est excellente de par la précision des commandes et la rapidité de l'animation. En revanche, les graphismes sont assez moyens et rendent parfois l'action un peu confuse. C'est un jeu passionnant, mais

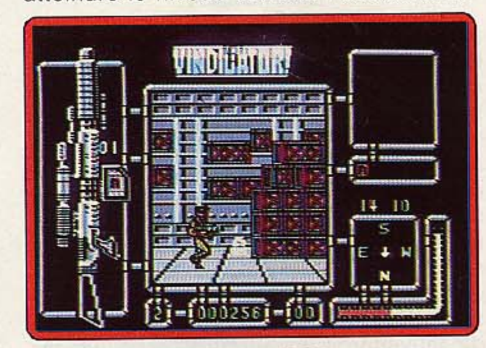

Dream Warrior (CPC)

très difficile dont on ne viendra pas à bout aisément. Le bras bionique est vraiment une excellente trouvaille qui renouvelle le genre.

Autres versions : les versions *ST* et *Amiga* sont réussies mais le niveau de difficulté est encore plus élevé que sur *C 64*. *Bionic Commando* se joue également avec plaisir sur *Spectrum* et seule la version *Amstrad* est bâclée avec des graphismes indignes de cette machine.

Alien Syndrome* (*Atari ST*) : pas de scénario sophistiqué pour cette excellente conversion de jeu d'arcade de Sega. Vous devez explorer quatre stations spatiales pour libérer vos amis qui ont été faits prisonniers par les extra-terrestres. Les Aliens sont déchaînés et pour les vaincre, il faut se procurer les armements puissants disséminés dans le labyrinthe. Avec un bon laser et un robot pour protéger vos arrières, vous viendrez à bout de vos adversaires. Lorsque tous les humains sont libérés, vous passez dans une dernière salle où vous attend un redoutable mutant qu'il faut détruire avant de passer dans la station suivante. N'ayant peur de rien, vous avez amorcé une bombe à retardement avant de pénétrer dans la station, aussi faut-il faire très vite pour vaincre vos ennemis avant qu'elle n'explose. Conversion réussie pour Robtek qui nous offre un excellent jeu d'action : les Aliens sont très réussis, les décors variés et, surtout, l'animation particulièrement rapide.

On se laisse prendre dès la première partie et il n'y a jamais de temps mort. Les mutants semblent invincibles, mais on n'a de cesse de découvrir leur point faible pour atteindre le niveau suivant. Passionnant.



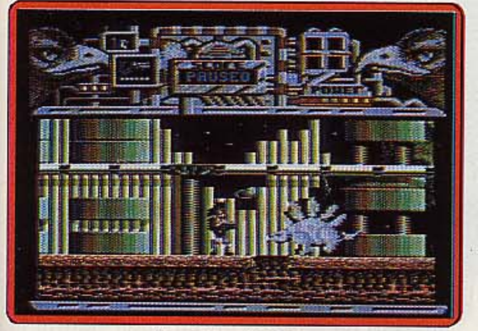
Vindicator (C 64)

Dream Warrior (*Amstrad*) : en voilà une surprise, US Gold présente un nouveau programme et il ne s'agit pas d'une conversion d'un jeu d'arcade. Cela est tellement rare qu'on n'arrive pas à se souvenir si un tel événement s'est déjà produit. Le scénario est assez complexe et j'avoue n'avoir pas tout compris. Pour simplifier, disons que le démon des rêves s'est emparé de l'esprit de trois savants qui lui résistent. Mais ceux-ci ont eu le temps de créer un guerrier qui pénètre dans leurs rêves pour combattre l'envahisseur. Si le concept est original, l'action est des plus classiques.

Vous passez d'un tableau à un autre en tirant sur tout ce qui bouge et en ramassant des globes de couleurs différentes. Ceux-ci vous permettent de vous procurer les pièces d'un puzzle, qui doit être complété avant de passer au secteur suivant, ou bien d'ouvrir des coffres pour remonter votre niveau d'énergie. Des champs de forces barrent parfois le passage et pour les désactiver pendant quelques instants, il faut ramasser deux passes.

Cette version est réussie tant graphiquement qu'au niveau de l'animation. Seuls les bruitages laissent quelque peu à désirer. Un

concept original ajouté à une bonne recette. Et pourtant, l'ensemble ne fonctionne pas vraiment. Le résultat est un programme assez moyen, pas désagréable mais pas passionnant non plus.
Autres versions : la version *C 64* est encore mieux réalisée que la précédente au niveau des graphismes et de la bande sonore. En



Hawkeye (C 64)

revanche, la version *PC* est assez pauvre.
Vindicator (*C 64*) : vous avez dû rater votre coup lors d'une partie de Space Invader, car les extra-terrestres ont envahi la Terre. Seuls quelques survivants se sont réfugiés dans les sous-sols. Parmi eux, on trouve le Vindicator, un tueur à lunettes noires, qui ne rêve que de vengeance. Tout d'abord, il doit trouver la sortie dans un immense labyrinthe de couloirs. Un compas, ainsi que des coordonnées de votre position, vous aident à vous y retrouver. A intervalles réguliers vous devez vous procurer des capsules d'oxygène car l'air est irrespirable dans cette base extra-terrestre.
Vous en trouverez dans les salles gardées par les Aliens. Vous y découvrirez également d'autres objets indispensables à la réussite de votre mission : des passes qui vous permettent d'accéder aux autres étages ainsi que les divers éléments d'une bombe avec laquelle vous ferez sauter la base. Après avoir trouvé la sortie, vous prenez un vaisseau pour détruire les véhicules ennemis. Dans le dernier secteur vous continuez en jeep en combattant d'énormes extra-terrestres, des tanks et des hélicoptères.
Vindicator est bien réalisé, mais on ne se laisse pas prendre au jeu un seul instant. On s'ennuie à mourir dans l'interminable labyrinthe où il ne se passe pas grand chose d'excitant. On peut tourner en rond pendant très longtemps avant de trouver la sortie. Les scènes de combat des niveaux suivants sont supposées être réussies mais on peut douter que beaucoup de joueurs aillent jusque là. Un programme soporifique.

Hawkeye* (*C 64*) : des extra-terrestres nomades se sont emparés par surprise de la planète Xamox en massacrant la plupart de ses habitants. Pour reconquérir leur propre monde, les derniers survivants ont créé une redoutable machine à tuer, moitié homme, moitié robot. Mais une lourde tâche attend le Cyborg car toutes sortes de monstres rôdent maintenant à la surface de la planète. Heureusement, notre héros dispose de quatre armes différentes. Le pistolet est le plus couramment utilisé car lui seul dispose d'un stock illimité de munitions. Les autres armes sont bien plus puissantes, mais il est conseillé de ne s'en servir que lorsque la situation l'exige. Dans chacune des neuf régions de ce monde, Hawkeye doit ramasser quatre éléments avant de passer au niveau suivant. L'action se déroule dans de beaux décors qui défilent en un scrolling horizontal en parallaxe. Les monstres que vous affrontez sont très variés et le tout s'accompagne d'un thème musical entraînant. Une excellente réalisation pour un jeu d'action extrêmement prenant.



Rim Runner (C 64)

Rim Runner (*C 64*) : deux races extra-terrestres s'affrontent aux confins de l'espace et les colonies d'Insectoïds sont constamment attaquées par les Archnoïds. Pour se protéger, les Insectoïds ont installé des champs de forces autour de leurs colonies, mais ceux-ci consomment d'énormes quantités d'énergie. Aussi faut-il les recharger fréquemment. Les Rim Runners, des ▶

soldats d'élite, qui chevauchent d'étranges montures, ont été chargés de cette importante mission. Le principe est simple : vous devez faire face à des attaques incessantes tandis que vous foncez d'un générateur à un autre pour les recharger.
Avec *Rim Runner,* Palace Software nous offre une réalisation qui égale celle de ses précédents succès : *Barbarian* et *Cauldron.* Les graphismes sont excellents, tant pour les sprites que pour les décors, et l'animation est rapide et fluide. L'action, en fait une variante de *Defender,* est très prenante, bien qu'un peu répétitive. C'est un jeu difficile et il faudra être très rapide pour triompher des neuf niveaux.

Space Harrier (*Atari ST*) : Elite est vraiment le spécialiste des conversions de jeux d'arcade. Cette fois, c'est le célèbre *Space Harrier* de Sega qui bénéficie d'un superbe traitement. Des graphismes magnifiques et une animation irréprochable en font presque l'égal de son modèle. Equipé d'un jet pack et d'une arme puissante, vous partez libérer le pays des dragons. Toutes sortes de créatures, plus belles les unes que les autres, tentent de vous abattre. Elles arrivent sur vous à toute allure et vous devez les esquiver ou bien les pulvériser d'un tir au but. L'action est frénétique et les Aliens ne vous laissent pas un instant de répit. Au bout de quelques tableaux vous pourrez, toutefois, vous remettre de vos émotions dans un agréable tableau de bonus, avant de reprendre le combat. L'action est assez répétitive, il faut sans cesse tirer sur tout ce qui bouge, mais on ne s'en lasse pas grâce à la grande variété des décors et des sprites. *Space Harrier* est difficile mais heureusement, on a la possibilité de continuer la partie précédente à trois reprises. Un grand jeu d'action. Autres versions : les versions 8 bits sont prenantes mais la réalisation n'est guère impressionnante. Sans pouvoir rivaliser avec celle du *ST,* la version Sega est très réussie.

Gryzor (*Amstrad*) : des extra-terrestres descendent sur Terre pour y installer une base à partir de laquelle ils modifient le climat afin de nous ramener à l'ère glaciaire. Vous tenez le rôle de Gryzor, sorte de Rambo tout en muscles, et l'avenir de notre planète repose sur vos larges épaules. Armé d'un fusil mitrailleur, vous partez à l'assaut de la base ennemie. Le jeu se décompose en trois épisodes. Dans le premier, vous devez franchir les défenses ennemies pour pénétrer dans la base. Une fois à l'intérieur, vous vous frayez un chemin dans des tunnels pour arriver jusqu'au centre de contrôle. Enfin, dans le dernier niveau, vous affrontez le vaisseau mère extra-terrestre avant d'y pénétrer et de le détruire. Comme c'est maintenant l'usage, vous pouvez vous procurez divers équipements au cours de votre progression. Les plus efficaces sont le laser et le canon qui tire dans trois directions simultanément. Ocean a réussi une excellente conversion du jeu d'arcade de Konami. Les graphismes sont parmi les meilleurs que l'on ait vu sur *Amstrad* et l'animation est irréprochable. L'action est très prenante mais assez difficile. Il faut vraiment s'accrocher pour progresser. On se sent souvent frustré, mais il n'est pas question de renoncer. Un des meilleurs jeux d'action sur cette machine.
Autres versions : la version *C 64* est également prenante, mais la réalisation supporte mal la comparaison avec la précédente, surtout en ce qui concerne les graphismes qui sont assez grossiers. En revanche, la version *Spectrum* utilise bien les possibilités de cette machine.

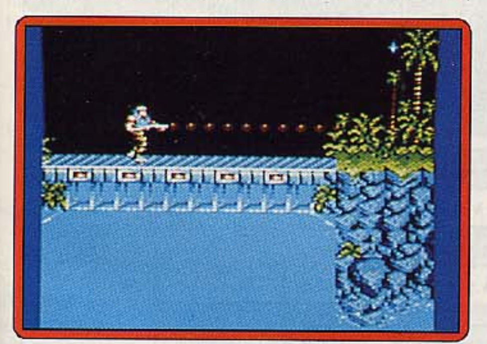
Obliterator (*Amiga*) : dans un lointain futur, les hommes se heurtent à d'anciennes civilisations qui se sont alliées pour construire un immense vaisseau de guerre. Après avoir détruit la flotte terrienne, le navire ennemi se dirige vers notre planète. Vous êtes le dernier Obliterator, un soldat d'élite, et vous seul pouvez arrêter l'envahisseur. A l'aide d'un transmetteur de matière, vous êtes transporté sur le vaisseau ennemi afin de désactiver ses systèmes de défense. A la manière de *Barbarian,* vous dirigez votre personnage en activant les icônes correspondant aux différentes actions. Il faut explorer le vaisseau en affrontant toutes sortes d'Aliens et, au cours de votre progression, vous ramassez de nouvelles armes très puissantes ainsi que des munitions. En raison de la taille du vaisseau ennemi, il est



Space Harrier (ST)

conseillé d'établir une carte des lieux si vous ne voulez pas tourner en rond. Psygnosis est un label de qualité et cette nouvelle réalisation est tout aussi soignée que les précédentes. Décors et sprites sont magnifiques et l'action est soutenue par un excellent thème musical. Le seul reproche que l'on pourrait faire, c'est la lenteur de l'animation. L'aventure est assez longue mais vous avez la possibilité de sauvegarder la partie. Après avoir rassemblé tous les éléments, il ne vous reste plus qu'à vous rendre à l'avant du navire. Mais vous n'êtes pas encore au bout de vos peines car vous devez vous rendre à l'avant du vaisseau en un temps limité qui est calculé en fonction de votre score. Si vous n'avez pas abattu assez d'Aliens vous ne pourrez pas mener la mission à son terme. Un excellent programme. Autres versions : la version *ST* est également très réussie et l'animation plus rapide que sur *Amiga*. En revanche, les couleurs sont assez pauvres.

Thexder (*Amiga*) : ce programme est la reprise d'un jeu japonais qui fit une belle carrière sur *MSX2*. Vous contrôlez un robot qui se transforme à volonté en avion. Vous passez de l'un à l'autre très facilement,



Gryzor (CPC)

même si dans un premier temps, on a un peu de mal à maîtriser cette transformation. Il faut trouver son chemin à travers seize labyrinthes avant d'atteindre et de détruire l'ordinateur central. Toutes sortes de créatures tentent de vous arrêter mais vous pouvez les détruire grâce à un rayon laser qui se dirige automatiquement vers la cible la plus proche.

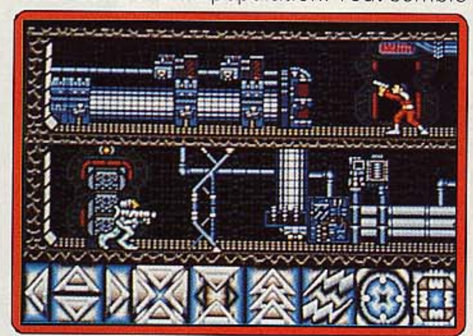
Les graphismes sont assez simples mais ils présentent un look particulier (Japon oblige) qui est assez différent de ce que l'on a coutume de voir. L'animation, rapide et précise, est irréprochable mais la bande sonore est bien au-dessous des possibilités de l'*Amiga*. L'action est rapide et prenante. Comme c'est généralement le cas pour les jeux japonais, elle observe une bonne progression de difficulté. La principale qualité de *Thexder*, bon jeu d'action, est de ne ressembler à aucun autre. Ce qui est plutôt rare. Autres versions : la version *Apple II GS* est très proche de la précédente mais elle utilise beaucoup mieux les capacités sonores de cette machine.

North Star (*Amstrad*) : en 2499 d'énormes stations spatiales ont été construites pour lutter contre la surpopulation. Tout semble aller pour le mieux quand soudain une station ne répond plus. On vous envoie en reconnaissance et à votre arrivée vous découvrez que la station a été envahie par des extra-terrestres. N'écoutant que votre courage, vous entreprenez un nettoyage en règle. Au début de la partie, vous êtes équipé d'une arme assez étrange : un bras robotique. Mais, par la suite, vous pouvez vous procurer d'autres équipements. Tout au long des dix secteurs, vous sautez des obstacles en abattant des Aliens agressifs. Facile à dire, mais bien plus difficile à faire car cela exige un timing rigoureux.

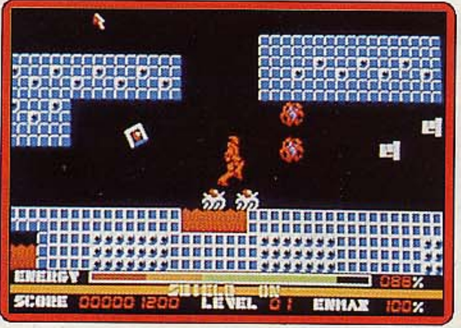
L'action est souvent frustrante et on perd bien des vies quand un ennemi surgit juste au moment où on saute un obstacle. Les graphismes sont agréables et colorés, mais l'animation est un peu saccadée. Le principal défaut vient du fait que la difficulté de l'action n'est compensée par aucune innovation. *North Star* est honnêtement fait, mais rien ne le distingue des nombreux autres jeux de ce type. Autres versions : la version *C 64* est réussie, mais celle du *ST*, assez décevante, car elle est loin d'utiliser les capacités de cette machine.

Trantor (*C 64*) : le dernier Stormtrooper, Trantor, a été abandonné sur une planète étrangère. Il ne lui reste plus qu'à explorer un complexe souterrain pour y découvrir les différents éléments d'un code qui, une fois introduit dans l'ordinateur central, lui permettra de quitter cette planète. Le Stormtrooper ne fait pas dans la dentelle car c'est à coups de lance-flammes qu'il se débarasse des Aliens qui rôdent dans les couloirs. Le temps joue contre lui, aussi doit-il faire vite pour traverser les huit étages de cette base, sans oublier de refaire le plein de fuel pour son arme.

Ce programme assez moyen est honnête- ▶



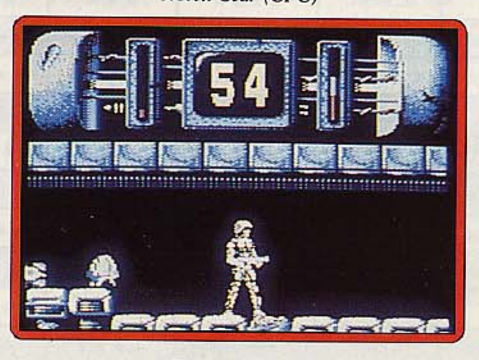
Obliterator (Amiga)



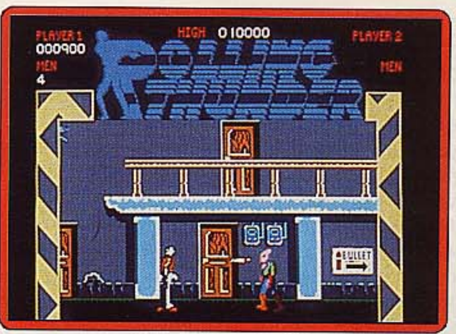
Thexder (Amiga)



North Star (CPC)



Trantor (C 64)



Rolling Thunder (ST)



Thundercats (Amiga)

ment réalisé. Les sprites sont agréables mais ils évoluent dans des décors plutôt pauvres. Ni l'animation ni la bande sonore ne relèvent l'ensemble. Quant à l'action, elle est très répétitive et bien trop facile. On parvient assez vite à terminer le jeu, qui perd alors tout son intérêt. On se lasse vite...

Autres versions : les versions *Spectrum*. *Amstrad* et *ST* souffrent des mêmes défauts que la précédente : une action répétitive qui n'offre pas un véritable challenge. Amusant, pendant une heure ou deux.

Des séries comme « L'inspecteur Harry », avec Clint Eastwood, ou les « James Bond » sont également une source d'inspiration.

Rolling Thunder (*Atari ST*) est indiscutablement l'un des plus grands succès de salles d'arcade de ces dernières années. Aussi, attendait-on les conversions sur micro avec impatience. Au premier abord, c'est une déception car US Gold semble avoir réalisé une conversion à la va-vite pour la sortir plus rapidement. Les graphismes sont très moyens et le scrolling saccadé. Un tel programme méritait mieux. Mais lorsqu'on joue, on oublie vite ces défauts agaçants, et on retrouve les qualités qui ont fait le succès de ce grand jeu d'arcade.

Vous êtes un agent secret de l'organisation Rolling Thunder et vous vous infiltrez dans le quartier général d'une bande de malfaiteurs dirigée par M. Maboo. Dans les premiers niveaux, vous affrontez des hommes en cagoule mais par la suite des créatures bien plus redoutables tenteront de vous barrer le chemin. La trouvaille, c'est la présence de deux niveaux et vous pouvez passer de l'un à l'autre d'un bond. On peut également passer des portes pour se procurer des munitions, ou bien tout simplement pour se tirer d'un mauvais pas. Passionnant.

Autres versions : les versions *Spectrum*, *Amstrad*, *C 64* et *Amiga* souffrent toutes d'une réalisation quelque peu bâclée, mais on se laisse tout de suite prendre au jeu.

N'oublions pas les dessins animés, et plus particulièrement les séries T.V. Ils ont également fait l'objet d'adaptations sur micro.

Thundercats (*Amiga*) : une fois de plus, on retrouve la lutte éternelle entre le Bien et le Mal, incarné par Mumma, une diabolique momie qui dispose d'une armée de monstres en tout genres. Le Thundercat part au combat armé d'un épée qu'il peut ensuite échanger contre un pistolet laser, qui présente l'avantage d'abattre les ennemis sans prendre le risque d'un corps à corps.

Mais le combat n'est pas aisé pour autant car vos adversaires arrivent sur vous à différentes hauteurs. Il faut s'agenouiller, sauter et surtout porter vos coups selon un timing des plus précis. L'action rapide et stressante ne vous laisse pas un instant de répit. Vous n'avez pas d'autre choix que d'aller toujours de l'avant car si vous arrêtez de progresser pendant quelques instants, vos ennemis arrivent.

Thundercats est un programme très soigné, ce qui n'est pas surprenant, Elite étant vraiment le spécialiste de ce type de jeux. On peut regretter le caractère répétitif de l'action, mais il faut bien reconnaître que l'on n'a pas le temps de s'ennuyer. *Thundercats* est excitant : il exige beaucoup de précision et des réflexes à toute épreuve.

Alors, cinéma et jeux d'action, même combat ? La lutte continue et les Aliens n'ont pas fini d'en baver. Mais tant que tout cela se déroule sur un grand écran, ou sur celui de votre moniteur, tout va pour le mieux !

Alain Huyghues-Lacour

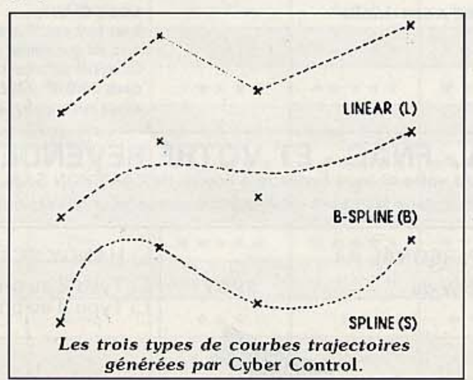
25 logiciels guerriers au Tiltoscope

NOM	ÉDITEUR	MACHINE	SUPPORT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	INTÉRÊT	PRIX
ALIEN SYNDROME	Softek	ST	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	16	C
ARMY MOVES	Imagine	ST	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★★	13	C
BEYOND THE ICE PALACE	Elite	CPC	K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★	15	B
BIONIC COMMANDOS	Go	C 64	Disq.	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	16	B
DREAM WARRIOR	US Gold	CPC	K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	12	B
GRYZOR	Ocean	CPC	K7	★★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	14	C
HAWKEYE	Thalamus	C 64	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	16	B
IKARI WARRIORS	Elite	Amiga	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	15	C
LEATHERNECK	Microdeal	Amiga	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★★	15	C.
NORTH STAR	Gremlin	CPC	Disq.	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	12	B
OBLITERATOR	Psygnosis	Amiga	Disq.	★★★★★	★★★★	★★★★★★	★★★★★	16	C
PLATOON	Ocean	C 64	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	17	B
POW	Actionware	Amiga	Disq.	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	13	C
PREDATOR	Activision	ST	Disq.	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★★	13	C
RIM RUNNER	Palace Software	C 64	Disq.	★★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	14	B
ROLLING THUNDER	US Gold	ST	Disq.	★★★★	★★★	★★★★	★★★	14	C
SECRET COMMAND	Sega	Sega	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	13	C
SHINOBI	Sega	Sega	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	17	C
SPACE HARRIER	Elite	ST	Disq.	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★	17	C
THE LAST NINJA	System 3	C 64	Disq.	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	17	B
THEXDER	Sierra on Line	Amiga	Disq.	★★★★	★★★★	★★	★★★★	13	C
THUNDERCATS	Elite	Amiga	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	16	C
TRANTOR	Go	C 64	Disq.	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★	10	B
VETERAN	Software Horizon	ST	Disq.	★★★	★★	★★★★	★★★	5	B
VINDICATOR	Imagine	C 64	Disq.	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★★	8	B

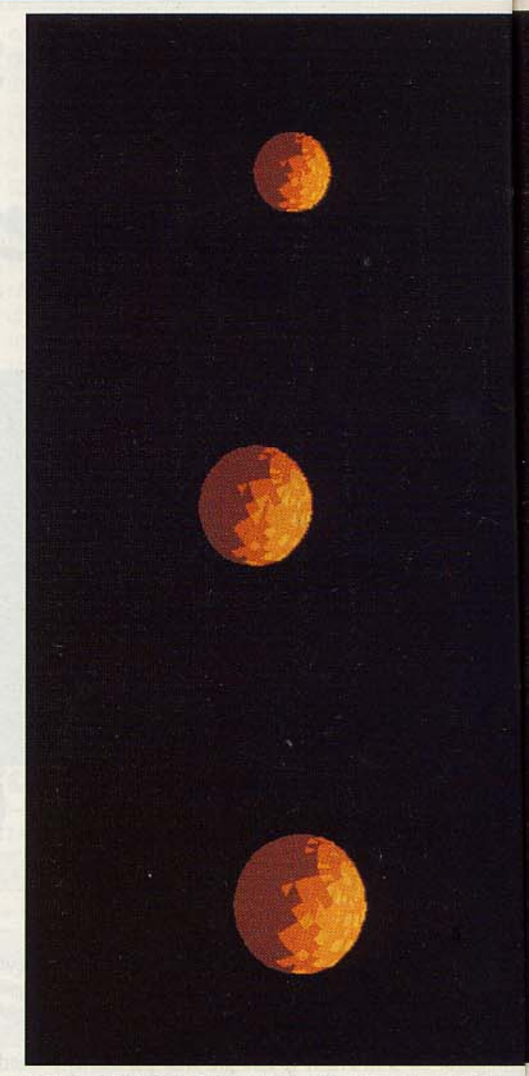
Cyber bonjour le Degas

Animer des objets en 3D, à l'aide d'un langage de programmation n'est plus réservé aux seuls spécialistes ! La preuve est *Cyber Control*, l'accessoire de *CAD 3D*, indispensable pour la synthèse d'images sur *ST*.

Non, il ne s'agit pas d'une erreur. Dans *Tilt* 57 bis, nous avons présenté *Cyber Studio*, la dernière mouture de *CAD 3D* qui est, sans conteste, le meilleur outil graphique de modélisation sur *ST*. Dans la foulée, arrive *Cyber Control*, énième maillon de la chaîne *Cyber*, mais pas le dernier. D'autres logiciels complémentaires sont attendus au début de l'année prochaine, en France, et en version française. Rappelons en quelques mots les fonctions de *CAD 3D*. On l'utilise pour fabriquer des objets en volume à l'aide d'outils (l'extrudeur et le tour). Les objets sont ensuite placés dans l'univers, éclairés par des lampes et rendus visibles à travers l'objectif de la caméra dont on fait varier le zoom, la distance, etc. Toutes les fonctions s'activent à l'aide de la souris et les résultats sont directement observables à l'écran. Bien. Quel est le but final ? Si c'est pour évoluer, l'œil béat, autour d'une forme, même très belle et tortueuse, ça devient vite éprouvant. On se lasse. Plus intéressante est la possibilité de concevoir une séquence d'animation à partir d'objets 3D complexes. Bref, vous devenez le créateur de votre propre film à base d'images de synthèse. Des promesses, des promesses... On entend parler de synthèse d'image sur micro depuis un bail. Les jaquettes des softs aguichent le chaland. De l'esbroufe ! Les softs ne sont pas à la hauteur, on est trompé.
Exception faite de *Cyber Studio* et, ce qui nous occupe ici, de *Cyber Control*.
En fait, il manque une chose à *Cyber Studio* : l'animation qui n'est pas son point fort. Il faut enregistrer (sauver) la séquence, image par image, en déplaçant les objets d'un poil à chaque étape. Le coût de l'opération se calcule en heures passées devant la machine, et il suffit d'une seule erreur pour réduire à néant un laborieux travail. Sans compter la difficulté de repositionner les éclairages, d'indiquer le parcours des objets ou tout simplement de changer de caméra. Stop. Arrêtez tout ! *Cyber Control* résoud tous les problèmes de ce type. Il s'installe en accessoire de bureau et, cela va sans dire, fonctionne avec *CAD 3D* dont il utilise une partie des routines.
Comment se présente-t-il ?
CAD 3D est chargé. Cliquons sur *Cyber Control* dans le menu déroulant réservé aux accessoires. L'écran se vide et nous nous retrouvons sous un éditeur de textes tout à fait ordinaire : une page blanche. Le curseur attend que vous tapiez sur les touches du clavier pour afficher des caractères. *A priori*, il n'y a aucun rapport avec la création d'images. Eh oui, *Cyber Control* est un langage de programmation s'inspirant du Basic. Sauf qu'il est spécialisé dans le traitement d'images. Pour être tout à fait précis, c'est un interpréteur doté de nombreuses instructions. Il permet d'écrire et d'exécuter des programmes dont les acteurs sont justement les objets de *CAD 3D*.
La notion de langage d'animation graphique n'est pas nouvelle. Il existe à peu près autant de langages de ce type que de systèmes graphiques. Généralisons. Suivant le résultat à atteindre, on utilise tel ou tel langage. Par exemple Cobol pour développer des applications de gestion, Fortran pour les sciences, Lisp et Prolog en intelligence artificielle, etc. Même si les cloisonnements ne sont pas si stricts, chaque langage est plus ou moins adapté à certains domaines d'application plutôt qu'à d'autres. Prenez Postscript : c'est un langage de description de pages utilisé en édition électronique. A l'inverse, Basic, Pascal ou C n'ont pas de spécialité particulière. Les premiers programmes de synthèse d'images ont été écrits le plus souvent en Pascal car ce dernier, de par sa structure, s'y prête bien. Evidemment, il faut être programmeur soi-même, ce qui n'est pas au goût de tout le monde. Dans les sociétés de productions d'images de synthèse (SOGITEC, TDI), les séquences sont élaborées conjointement par une équipe de programmeurs et par une équipe de graphistes. A chacun son métier. L'idée de *Cyber Control* est d'abolir la frontière entre l'artiste et le programmeur d'un bout à l'autre.



Les trois types de courbes trajectoires générées par Cyber Control.

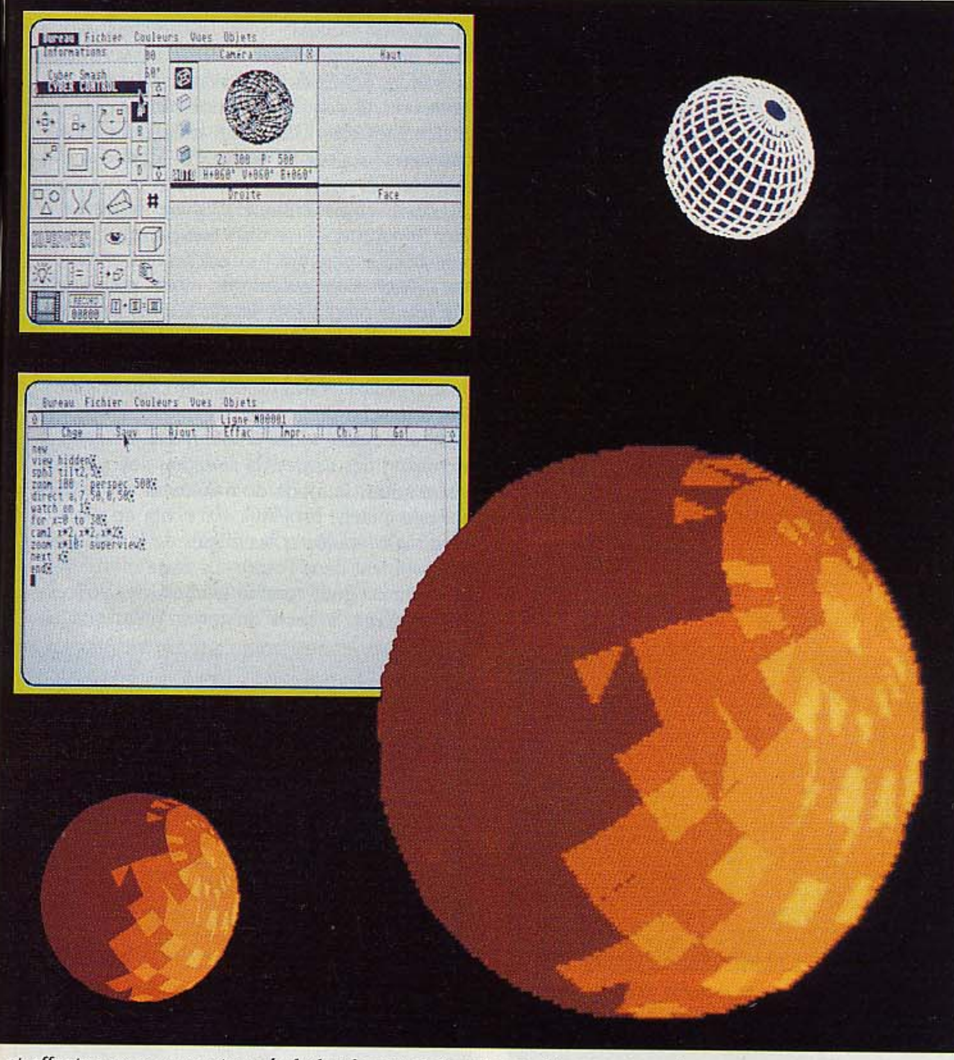

Le programme en Cyber Control déplace la caméra

Le langage Cyber Control

Avant de se lancer dans l'écriture d'une animation simple, il est conseillé de se familiariser avec *CAD 3D*. Nous supposerons que c'est chose faite. Le petit programme ci-dessous génère une animation simple : l'univers est peuplé d'un cube. Il est éclairé par une seule source. La caméra se déplace autour et montre trente et une vues du cube.

```
new :.............effacement de la mémoire
view solid :..........les objets sont recouverts
cubes toto,2 :création du cube toto de couleur 2
perspec 500 :.............fixe la perspective
direct a,7,50,0,50 :...........fixe la lampe a
watch on 1 :............allume le mode voir
for val=0 to 30 :.............répète 31 fois
cam1 val,val,val :........déplace la caméra 1
zomm 100+5*val:superview :..modifie le zoom
next val :....................fin de la boucle
end :.......................fin du programme
```

Il n'est pas besoin d'être un génie de la programmation pour pondre ces quelques lignes. On reconnaît au passage une boucle FORT-NEXT typiquement Basic. C'est d'ailleurs la



et effectue un zoom autour de la boule et voici quelques étapes successives.

seule façon de répéter un ensemble d'instructions. Pardon, *Cyber Control* connaît le GOTO. Remarquez que les instructions acceptent des variables, ce qui prouve aux sceptiques que *Cyber Control* est un vrai langage.
Cet accessoire dépasse largement les possibilités de *CAD 3D*. Par exemple, ce logiciel gère une seule caméra qui ne peut pas pénétrer à l'intérieur des objets. Prenons le numéro de cirque classique du tigre passant à travers un cerceau enflammé. Collons une caméra sur l'œil du fauve (faites gaffe !). Eh bien *CAD 3D* ne veut pas nous laisser voir ce qui se passe. Comme si elle butait sur une vitre invisible. *Cyber Control* pilote trois caméras dont l'une accepte de se placer à n'importe quel endroit de l'univers, par conséquent au cœur même d'un objet. Peut-on récupérer des objets construits avec *CAD 3D* dans *Cyber Control* ?
Oui, heureusement. Car s'il fallait décrire par programme toutes les facettes triangulaires d'un objet, on pourrait à la rigueur fabriquer des formes simples, pas davantage. *CAD 3D* sauve nos travaux en fichiers avec l'extension .3D2. Pour recharger les objets, on effectue l'opération inverse. L'instruction Load3D suivie du nom correspond à la commande de chargement *CAD 3D*. La commande Merge3D ressemble à Load3D sauf qu'elle n'efface pas l'univers mais ajoute des objets. Il existe d'autres commandes de fichiers, dont Loadback, pour charger les décors de fonds créés avec *Degas* ou *Néochrome*.

Les objets articulés

La grande innovation du logiciel est de relier plusieurs objets entre eux de façon hiérarchique. En clair, cela signifie que l'on peut fixer des joints afin de créer des articulations. Là où *CAD 3D* nécessite de déplacer les objets un à un à chaque image, *Cyber Control* gère l'ensemble comme un unique objet.
En pratique, on crée un arbre, une structure arborescente en utilisant les instructions dont le nom commence par TREE. Il est possible de relier jusqu'à 80 objets par arbre, ce qui est largementt suffisant. La construction se décompose en sept étapes : vider les objets de la structure en arbre, sinon il risquerait d'y avoir des conflits et le programme perdrait les pédales. On utilise la commande TREECLR. Ensuite, on ajoute tous les objets qui appartiennent à l'arbre sans se soucier de leur ordre hiérarchique. Exemple : le bras est constitué du bras (au sens anatomique), du coude, de l'avant-bras, du poignet et de la main. La main se décompose en doigts, etc. Supposons que nous voulions fabriquer un objet global appelé « bras ». Nous devons décrire l'arbre avec tous les éléments. En langage *Cyber*, cela se traduit par la ligne de programme : TREEADD bras, avbras, main. Remarquez qu'il manque le coude et le poignet. Ce n'est pas un oubli car ces deux objets correspondent aux joints, aux articulations.
A ce stade, nous n'avons pas défini la position relative de chacun des éléments. Comment savoir que l'avant-bras se situe entre le coude et le poignet ? Rien de plus simple. On utilise la commande RELATE suivie dans l'ordre des noms de l'objet enfant, de l'objet parent et de l'objet joint. L'ancêtre correspond au tronc de l'arbre, les fils correspondent aux branches. Ainsi, dans notre exemple nous écrivons : RELATE avbras, bras, coude. RELATE main, avbras, poignet. L'élément avbras est cité deux fois. C'est normal puisqu'il est le fils de bras mais il est aussi le parent de main. Pour faire pivoter l'avant-bras de 20 degrés, on tape : POSITION avbras,20,0,0
Les trois nombres correspondent respectivement à l'axe des x, des y et des z. L'ultime étape consiste à déplacer l'arbre-objet : TREESET bras. « Bras » est le seul élément qui n'a pas de parent puisque c'est de lui que dépendent toutes les autres parties. Il identifie l'arborescence.
Il faut bien noter que les déplacements et les rotations des membres « fils » sont relatifs à la position du membre « parent ». Si le membre « bras » pivote, les autres parties comme « avbras » et « main » se déplaceront automatiquement. L'inverse n'est pas vrai. Le fait de bouger la main n'affecte pas la position du bras. Il existe d'autres instructions destinées à limiter les angles de rotations et les degrés de liberté. En effet, on imagine mal un avant-bras tourner n'importe comment autour du coude. Encore que c'est une façon de dépasser la réalité. Pourquoi pas faire pivoter une tête à 360 degrés autour du cou ?

Les déplacements dans l'univers

Une séquence d'animation sans déplacement d'objets équivaut à pas d'animation du tout. Nous avons construit la fusée pièce par pièce, faisons-la décoller. Elle devra suivre une trajectoire précise que nous lui imposerons.
La meilleure façon de définir une ligne de trajectoire consiste à placer des points de contrôle à intervalles distincts. Ils constituent les points de passage d'une courbe. Le nombre maximum de points s'élève à 20 par trajectoire. Vous pouvez générer trois types de courbes différentes selon le déplacement souhaité (voir illustration). Pour simuler le trajet d'une boule de billard, le type Linear convient bien car la boule se déplace en ligne droite et rebondit dès qu'elle rencontre un obstacle. Les deux autres courbes sont des splines très utilisées en synthèse d'images. Elles ont la particularité d'être souples tout en prenant appui sur les points de contrôle. Les B-splines ne passent pas par les sommets mais entre les points. La trajectoire de la fusée est de type S-spline. Pour rendre le décollage de la fusée réaliste, nous tenons compte de l'accélération. Il n'y a pas d'instruction spécifique. Pour cela, il faut morceler le trajet et indiquer le nombre d'images à afficher pour chaque segment. Si l'on veut simuler une ▶

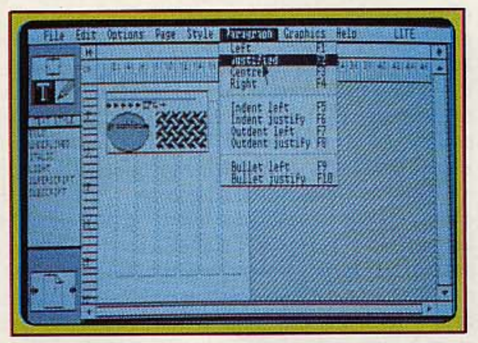
grande vitesse entre les points A et B, il suffit de demander peu d'images. En revanche, une petite vitesse entre B et C nécessite de générer un grand nombre d'images. C'est le principe du ralenti/accéléré en cinéma.

Les liens entre CAD 3D et Cyber Control

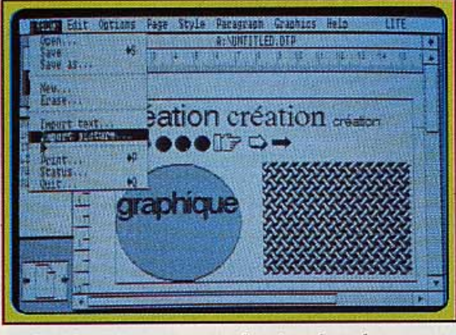
CAD 3D et *Cyber Control* sont complémentaires. Nous avons vu que *CAD 3D* est indispensable pour créer les objets et pour les récupérer sous *Cyber Control*. Mais *CAD 3D* fournit des informations : en déplaçant la souris dans l'univers (dans les fenêtres de visualisation), les coordonnées absolues du curseur sont systématiquement mises à jour. Il est donc possible de définir une trajectoire en relevant les coordonnées x, y, z de chaque point de contrôle puis de les inclure dans le programme. Les instructions du langage *Cyber Control* sont simples, nombreuses et puissantes. Il n'empêche qu'à force de faciliter la gestion des animations, le concepteur a oublié d'écrire les routines de saisie à partir du clavier et de la souris. L'unique façon d'entrer des données consiste à utiliser la commande INPUT identique à celle du Basic. Il aurait été judicieux de pouvoir animer un objet au clavier. Ivan Roux

Timeworks Lite

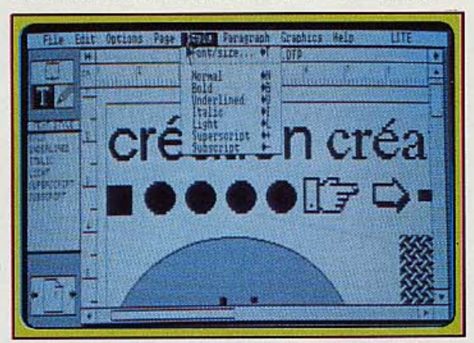
Petit frère de *Timeworks*, ce soft met la création de document à portée de toutes les bourses sans trop sacrifier en performances. Il s'agit d'une version bridée qui fonctionne sur *PC*. Pour bien débuter dans la PAO !



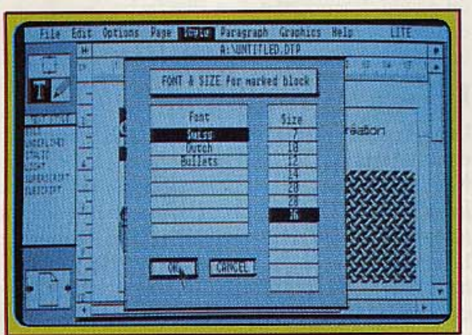
L'écran de travail de Timeworks Lite sur PC.



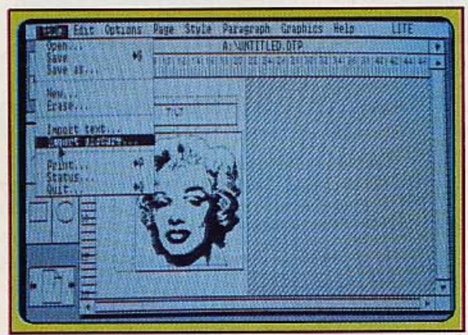
On place les textes et dessins dans la page.



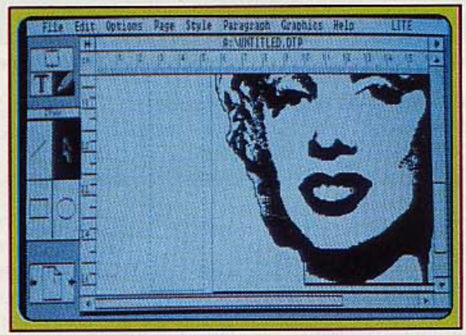
Choix du style en mode traitement de texte.



Les 3 polices de caractères en 7 tailles.



Marilyn est cadrée en mode pleine page...



et agrandie pour fignoler les détails.

Les dessinateurs, musiciens et écrivains sont des poètes. Ils exercent aujourd'hui leur art avec l'outil moderne qu'est le micro-ordinateur. Les poètes de la page imprimée s'appellent les maquettistes. L'outil informatique qui leur permet de s'exprimer se nomme PAO (Publication Assistée par Ordinateur). On dit aussi Desktop Publishing. Hier encore réservée à une élite en raison de son prix élevé, la PAO devient accessible. A moins de 1 000 F, on trouve notamment *Timeworks*. Il fonctionne sur *ST* et sur *PC*. A 499 F on trouve encore *Timeworks Lite* version bridée c'est-à-dire qu'elle est amputée de certaines fonctions. Pour l'instant, elle fonctionne uniquement sur *PC*, la version *ST* devrait arriver bientôt. Certes, le prix modique de *Timeworks Lite* ne doit pas masquer le fait que la PAO ne se résume pas au logiciel seul. Encore est-il nécessaire de disposer d'une imprimante correcte, laser de préférence. En effet, seule une impression laser apporte la finesse et l'aspect professionnel aux documents réalisés en PAO. Avec une matricielle neuf aiguilles bas de gamme, les caractères imprimés ont l'allure de gros pâtés. Alors, question : s'il faut débourser une douzaine de milliers de francs rien que pour l'imprimante, pourquoi rogner sur le prix du soft ? Mais, je m'égare, prenons le problème à l'envers : vous avez une configuration *ST* ou *PC* avec une petite imprimante et il n'est pas dans vos habitudes de dépenser plus de 500 F pour un soft. Vues sous cet angle, les choses paraissent claires et le bien-fondé de la démarche qui consiste à proposer un soft de PAO au prix d'un jeu, apparaît évident.

Avant de vous présenter la version *Lite*, traçons les grandes lignes de la version standard de *Timeworks*. Il s'agit d'un honorable logiciel fonctionnant sous GEM dont les performances sont identiques sur *ST* et sur *PC* (doté d'une carte Hercules et d'une souris). Par rapport à ses concurrents tels que *Publishing Partner*, *Fleet Street*, etc., il se distingue par une maniabilité supérieure — c'est du moins mon avis — sans pour autant être moins performant. Une fois le programme lancé, la première tâche consiste à dimensionner les cadres dans lesquels vont se placer les textes ou les graphismes. Quatre petites icônes de sélection figurent en haut à gauche de la page principale. Elles désignent quatre types d'opérations distinctes : la création des cadres, la sélection des paragraphes, le mode de traitement de texte et le mode dessin. En PAO, il n'existe qu'une seule règle : exécuter les étapes de la création du document dans l'ordre. Le reste n'est qu'affaire de goût comme le choix des polices de caractères, le choix du corps, l'interlignage, etc. L'écran représente une page vierge. Il faut définir un gabarit en positionnant les différents cadres à l'aide de la souris.

En fait, si vous aimez le sport culinaire (faire la popote), la PAO n'a pas vraiment de mystère pour vous. La page vierge équivaut à un plan de travail sur lequel on pose des casseroles et des marmites : les cadres. Seulement en PAO, la taille et la place des cadres sont importantes alors qu'en cuisine on ne se soucie pas de l'emplacement des plats. Les récipients attendent de recevoir vos mixtures : les textes. L'ultime étape est la cuisson, et l'ajoût de quelques condiments. Ce qui se traduit en PAO par la mise en forme des textes à l'intérieur des cadres, en somme c'est le côté visuel et artistique de la manipulation. Une fois que votre

gabarit est prêt, il faut importer les textes à maquetter. *Timeworks* version *ST* accepte indifféremment les fichiers ASCII et *First Word Plus*. Importer un texte signifie qu'il va se déverser dans la mémoire de l'ordinateur qui fait office de corbeille. Ce n'est qu'après avoir activé un cadre que le texte se déverse à l'intérieur c'est-à-dire sur l'écran. *Timeworks* gère les débordements de façon correcte. En effet, la taille du texte peut très bien dépasser les dimensions d'un cadre. Qu'advient-il? *Timeworks* garde de côté le trop-plein qui reste présent dans la corbeille de textes. Pour récupérer la suite de l'aimable prose, on active un autre cadre puis on clique sur la corbeille. Telles sont les étapes générales de tout logiciel de PAO.
Il reste donc la partie mise en forme car pour l'instant le texte est à l'état brut. Nous devons le mettre en forme, le découper en paragraphes, ajouter ou mettre en évidence les titres, sous-titres, etc. Pour réaliser cette opération, on clique sur l'icône « paragraphe » qui n'existe pas dans la version *Lite*. Elle sert à définir des blocs de texte comme avec n'importe quel traitement de texte. La flèche de la souris devient un trait vertical, le fer, que l'on passe sur les parties du texte. Résultat : le bloc s'affiche en vidéo inverse. Puis il subit des traitements particuliers que nous avons déjà évoqués : changements de taille, de police de caractères (fontes), etc. Vous avez le choix entre cinq fontes : Swiss, Dutch, Rockface, Drury Lane Caps et Bullets. Dans la version *Lite*, vous disposez de trois fontes seulement. La taille des caractères varie du corps 7 au corps 36. Par exemple, le texte de l'article que vous lisez a été composé en corps 9 et le titre en corps 36. On découvre les différences entre les deux versions de *Timeworks* lorsqu'on désire fixer des paramètres précis. Ainsi l'espacement entre les caractères n'est pas paramétrable avec la version *Lite*, pas plus que l'interlignage ou la sauvegarde de formats de pages (le gabarit).
Un document comporte du texte mais aussi des illustrations. Ce sont des images de type bitmap que l'on importe de la même façon qu'un texte. Elles peuvent provenir de différentes sources, avoir été créées à l'aide de logiciels tels que *Degas*, *Néochrome* et *Easy Draw* (sur *ST*).
La version *PC* accepte des images aux formats GEM, IMG (*GEM Paint*), PIC (*Lotus*) et PCX (*PC Paintbrush* ou *Handy Scanner*). Il est bon de pouvoir retoucher une image sans être obligé de quitter *Timeworks*. Pour cela, on clique sur la quatrième icône représentant une plume. Nous sommes en mode dessin qui est un petit programme de graphisme. Si vous n'avez aucun talent de dessinateur, il vous reste soit à digitaliser des photos, soit à piocher dans la bibliothèque d'icônes livrée avec le logiciel.
Dernier point : le disque dur est recommandé mais pas indispensable. Il évite de changer de disquettes toutes les cinq minutes. Malgré l'absence de quelques fonctions, la version *Lite* reste utilisable et supporte la comparaison avec la version standard. Elle a le mérite de simplifier à l'extrême les commandes. Donc, c'est un logiciel de PAO bas de gamme qui peut servir d'outil à tous ceux qui désirent s'initier à la mise en page.

Ivan Roux



Ce scanner à plat est livré avec deux softs : Handy Reader et Handy Painter.

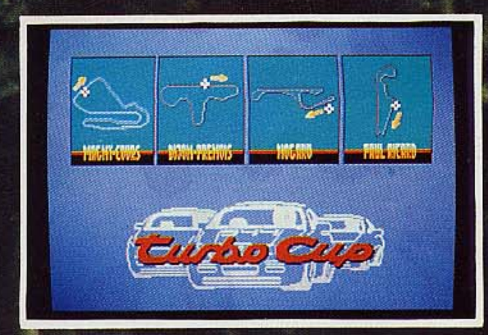
Scanner Cameron

La tendance est à la baisse des prix au rayon des scanners. Après le Handy Scanner, Cameron récidive avec un nouveau périphérique de saisie d'images au format A4. Il fonctionne sur les *PC*, *Amiga*, *Atari ST* et bientôt sur *Macintosh*.

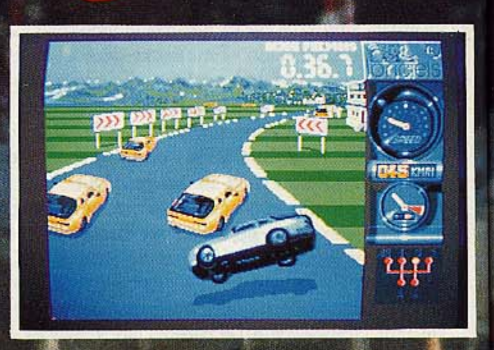
Les lecteurs assidus de *Tilt* connaissent déjà le Handy Scanner, présenté abondamment dans le n° 57. Un nouveau venu, le Personal A 4 Scanner, vient s'ajouter au catalogue de son diffuseur, Cameron. Il s'agit d'une scanner à plat qui, comme son nom l'indique, permet de saisir des textes et des dessins sur des feuilles en format A 4, c'est-à-dire 21 × 29,7 cm (un peu plus que la taille de *Tilt* (21 × 28 cm). Cette dimension n'a rien d'exceptionnel, c'est celle de la plupart des scanners de ce type.
Le fait que ce soit un scanner à plat autorise la digitalisation de documents épais : des magazines par exemple. Le transfert de l'image vers le micro-ordinateur prend environ dix secondes. La définition, quant à elle, n'a rien de sensationnel : elle est de 200 dpi (points par pouce), alors que les scanners proposés par les autres constructeurs ont habituellement une définition de 300 dpi. Le Personal A 4 ne tient pas non plus compte des nuances. Faisant fi des niveaux de gris, il transforme tout en noir et blanc.
Cette faiblesse est largement compensée par d'autres mérites. Celui auquel nous sommes le plus sensible est le prix. Un scanner comparable de marque Canon (la référence en ce domaine) coûte aux environs de 13 000 F. Le Personal A 4, lui, ne vaut que 7 000 F tout compris. Quand je dis tout compris, je ne veux pas seulement parler de la TVA. Le prix comprend aussi le câble et l'interface de connexion. Pour qu'un scanner soit opérationnel, il lui faut aussi un logiciel. Cameron en offre deux, déjà présents avec le Handy Scanner : *Handy Reader* et *Handy Painter*. Le premier est un logiciel de reconnaissance de caractères qui transforme en caractères ASCII les textes saisis. Le second est un logiciel de traitement graphique qui permet de retoucher et de stocker des images.
Les textes et les images ainsi emmagasinés peuvent sans problème être repris ailleurs, dans un traitement de texte ou dans un logiciel de P.A.O., tel *Timeworks* (présenté ici même). On aperçoit tout de suite l'utilité de cet outil pour les clubs et les associations aux moyens limités qui voudraient éditer un petit journal.
Le Personal A 4 exige un minimum de capacité mémoire pour fonctionner. Sur *PC*, il lui faut 640 Ko. Avec un *Atari ST* ou un *Amiga*, il a besoin d'un méga-octet. C'est dire qu'il faut une extension mémoire avec l'*Amiga 500* et au moins un *Atari 1040 ST*.
Des versions *Macintosh* du Personal A 4 comme du Handy Scanner, probablement un poil plus chères, sont en préparation pour la fin de l'année.
Avec ce nouveau produit, Cameron se positionne décidément comme l'un des leaders sur le marché des scanners bon marché. D'autant que deux autres scanners vont très bientôt venir s'insérer entre les deux qui existent actuellement.

Jean-Loup Renault

avec René Metge, en







PHOTOS ATARI



* Prix moyen constaté

RENÉ METGE

Paris-Dakar 1981 : 1er
Touriste Trophy 1983 : 1er
Paris-Dakar 1984 : 1er
Paris-Dakar 1986 : 1er
Turbo Cup Porsche : 1er

rez dans la course !







"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.
Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."

René Metge



Turbo Cup



N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

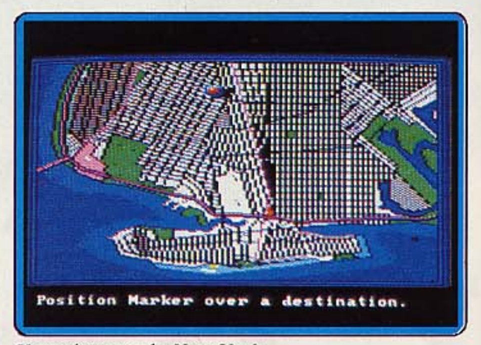
Illustration Jérôme Tesseyre

Manhunter ★

PC ET COMPATIBLES

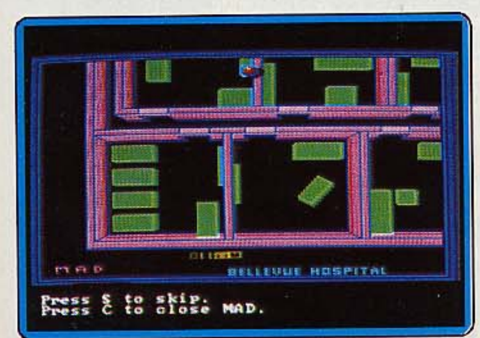
Dans un futur où l'humanité connaît un sort tragique, vous êtes au service des envahisseurs extra-terrestres. Le monde angoissant dans lequel vous plonge Manhunter *vous tiendra en haleine pendant des heures ! Un excellent jeu d'aventure graphique au système de jeu révolutionnaire !*

Sierra On Line. Conception et programmation Dave et Barry Murry.

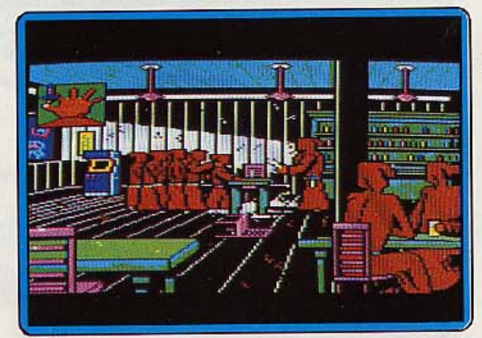


Vue aérienne de New York.

An 2004, voilà deux ans déjà que de mystérieux et inquiétants Orbs ont envahi la ville de New York. Impossible de savoir ce qui se passe dans le reste du monde. Les Orbs ont frappé avec la vitesse de l'éclair, déjouant tout le système de défense des Terriens. En une nuit, New York fut quadrillé par des droids dont l'efficacité témoignait de l'avance technologique des Orbs. L'activité des humains a été réduite au minimum dans cette gigantesque prison qu'est devenue la ville. Le port de la robe à cagoule est obligatoire. Interdiction formelle, sous peine de mort, de se montrer à visage découvert et de parler. Tous les humains ont un implant électronique sous-cutané situé à la base du cou, un vrai mouchard ! Ce satané disque permet à l'ordinateur central des Orbs de contrôler les déplacements de n'importe quel individu. Beaucoup se sont résignés et se plient aux volontés de ces énormes globes oculaires, flanqués d'une paire d'antennes rouges. Et puis il y a ces Manhunters, des mercenaires recrutés, selon on ne sait quels critères, pour traquer… des hommes en infraction ! En fait, ils sont là pour pallier les faiblesses du mouchard : le disque permet de repérer les individus et non de les identifier. En outre, il est totalement inopérant quand il s'agit de dépister un humain dans les lieux souterrains. Les résistants, car il y en a, le savent et exploitent



Dépistage d'un suspect à l'aide du MAD.



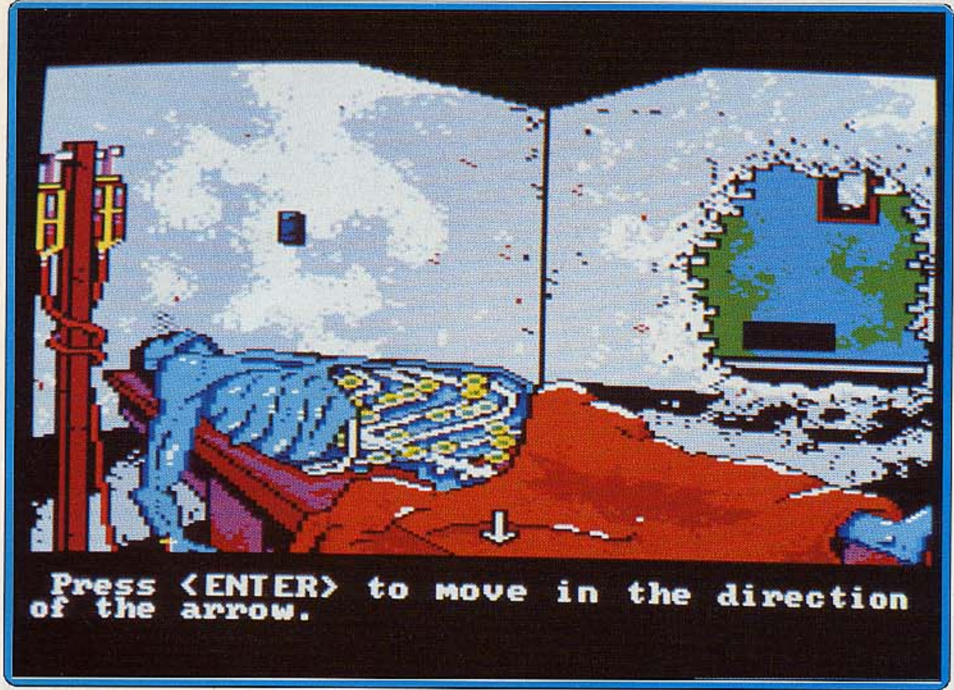
La terrible épreuve des couteaux !



Oups ! Ce type de maladresse coûte cher !

à fond cette lacune. Ces révoltés sont très inquiets, un épais mystère plane sur les véritables objectifs des Orbs. Toujours est-il que depuis leur arrivée, des humains disparaissent sans laisser de traces et l'atmosphère terrestre se transforme !

Vous êtes un Manhunter. Votre première journée de travail démarre sur les chapeaux de roues. Un Orb vous cueille au réveil et vous charge d'enquêter sur un « attentat » à l'Hôpital Bellevue. Première réaction du parfait Manhunter : brancher son MAD, un terminal relié au Central, utile pour suivre les individus (grâce au disque) et obtenir des renseignements sur eux. On suit sur le petit écran, toutes les évolutions du suspect : son intervention à l'hôpital, sa visite au Trinity Church, au Flatbush Bar et sa disparition dans les toilettes d'un parc ! Bon, on éteint son MAD et on se lance sur les traces du suspect. A l'hôpital, infesté d'Orbs, on découvre un cadavre nommé Reno Davis. Bizarre, bizarre. Un examen plus attentif du cadavre montre que son abdomen grouille de bébés Orbs... cannibales ! Brrr, vos méninges commencent à bouillonner. Les Orbs utilisaient-ils l'humain comme incubateur ou simplement comme nourriture ? Curiosité et panique car Reno Davis était Manhunter... Rassurant ! La visite à l'église ne donne rien de consistant. Que faisait donc notre inconnu devant ces bougies ? Au Flat- ▶



Les bébés Orbs se repaissant d'un cadavre est un spectacle terrifiant !

bush Bar, vous obtenez (après la réussite de l'épreuve aux couteaux) des indices très précieux. Dans les toilettes, asseyez-vous sur la lunette adéquate et tirez la chasse d'eau trois fois (c'est mon coup de pouce). Ensuite munissez-vous d'un crayon et d'une feuille de papier et explorez le labyrinthe... *Manhunter* nous a impressionnés par l'excellente qualité du scénario (c'est un Sierra On Line !). Il y a du nouveau dans le système de jeu Sierra : les vues sont tantôt à la première, tantôt à la troisième personne. Pratiquement toutes les séquences sont animées, il ne s'agit plus là d'un livre interactif mais d'un film interactif ! Autre point frappant, tout a été



Les graphismes sur PC sont très réussis.



Un besoin pressant !



Ouf ! Enfin hors des égoûts !

fait pour donner au joueur un maximum de confort. Aucune entrée de texte, la gestion se fait à l'aide d'icônes (le peu de texte apparent est en anglais). Testé sur un *PC* muni d'une carte EGA, on note que les graphismes sont très agréables. En revanche, l'animation est un peu trop lente et saccadée et l'environnement sonore assez pauvre. Pour finir, disons que *Manhunter* est un de ces splendides logiciels d'aventure qui accrochent le joueur au point de le tenir éveillé pendant des nuits entières. (Cinq disquettes. Notice en anglais. Sortie prévue pour *ST, Amiga, Apple II, II GS*.) Dany Boolauck

Type	*aventure graphique*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	*C*

Avis

Il y en a qui ont de la chance : ils ont un *PC* avec une carte EGA. Je ne cite personne, suivez mon regard. Moi, je dois me contenter d'une vulgaire carte CGA. Et *Manhunter* en CGA, croyez-moi, au niveau graphisme, ça ne casse pas trois pattes à un canard. D'abord, adieu les superbes coloris : c'est en noir et blanc. Et puis les dessins sont d'un grossier... Cette réserve faite, je suis d'accord, l'enquête est passionnante. J'y ai déjà consacré quelques heures et j'y retourne immédiatement. Ah oui, avant de partir, une confidence pour consoler ceux qui, comme moi, n'ont qu'une carte CGA : comme l'affichage prend moins de temps, l'animation est plus coulée, plus rapide aussi. Cela donne plus de punch aux épreuves qu'il faut surmonter. Et toc pour l'EGA ! Big Bad Wolf



ATARI ST

Du fantastique, de l'insolite, de l'humour, Fish est un jeu d'aventure où les concepteurs de Magnetic Scrolls ont laissé libre cours à leur imagination. Un excellent soft. Et original.

Rainbird. Conception : Magnetic Scrolls.

Quelle prolificité ! A peine a-t-on eu le temps de vanter toutes les qualités de *Corruption* que Magnetic Scrolls nous coupe à nouveau le souffle avec son tout dernier titre : *Fish !* Eh oui, il existe encore (Dieu merci !) des sociétés qui sortent leurs produits sans tambours ni trompettes et surtout, sans retard !

Retour dans le vif du sujet, voyons ce que nous réserve *Fish*. Après l'atmosphère suffocante de *Corruption*, nous voici propulsé dans un futur lointain où le danger prend une forme tout à fait incongrue. The Seven Deadly Fins est un groupe d'anarchistes inter dimensionnel. Leur but : faire le plus de coups bas possible pour le simple plaisir d'être méchants. Leurs méfaits sont répertoriés parmi les crimes les plus dévastateurs. Des civilisations entières sont sur leur tableau de chasse ! Nos sept malfrats sont dangereux à plus d'un titre. Menés par un cerveau supérieur et diabolique, ils sont tous des spécialistes dans des branches biens précises telles que les armes, le vol, la mécanique, etc. Rien ne les distinguerait d'un autre groupe d'anarchistes, s'ils ne comptaient pas parmi eux un Plyng nommé Ching-Ching Tzang.

Cette créature originaire de la planète Unsure, possède le pouvoir mental le plus extraordinaire qui soit : le warp. Grâce à ce fameux warp, Ching-Ching peut projeter son esprit, ou celui d'un autre, dans un corps à trois dimensions ! Le warp se fait à la vitesse de la... pensée. Donc la distance n'est pas une barrière et tout l'univers est à la merci des Fins.



Dans un studio d'enregistrement



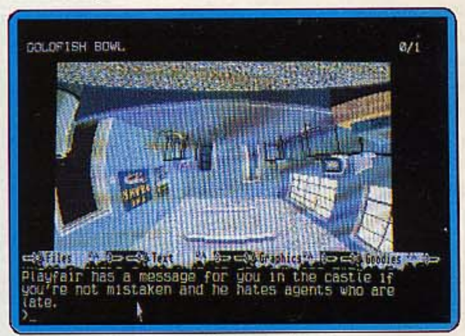
Attention, un Fin n'est pas loin !

En pénétrant dans des corps-hôtes, les Fins peuvent opérer en toute impunité. Heureusement, les humains de ce futur lointain maîtrisent le warp mais seulement par des moyens matériels. Pour déjouer les plans machiavéliques des Deadly Fins, les humains ont créé le Département inter dimensionnel d'Espionnage. En effet, les Fins warpés dans un corps quelconque sont dépistables par des petits signes connus du service d'espionnage. Encore faut-il les approcher sans éveiller leurs soupçons, d'où l'utilisation du warp. Les Fins savent qu'ils sont recherchés par des humains warpés. Sachant que le bruit et la lumière éclatante déstabilisent tout être warpé, ils se font souvent passer pour des musiciens qui jouent de la musique bruyante ! La mort guette les espions découverts par les Fins.



Le château abrite les fameux warps.

L'aventure débute au moment où l'agent 10 (vous) est en vacances… dans un bocal : il est warpé dans un poisson rouge ! Un château en plastique vous… tombe sur la tête ! C'est votre chef Playfair qui veut vous contacter. Entrez dans le château et prenez contact avec Playfair. Ce dernier vous annonce que les Fins que vous avez récemment mis hors d'état de nuire — sans toutefois les capturer —, redonnent des signes de vie. Il semble que leur prochaine proie soit une planète peuplée de poissons ! Finies les vacances paisibles dans le bocal d'eau claire à faire tranquillement des bulles. Un dispositif de trois warps apparaît. Les deux pistes les plus prometteuses sont le « smooth warp » et le « small warp ». Le premier vous permet de tomber nez à nez avec un Fin dans une forge perdue au cœur d'une forêt. Méfiez-vous du perroquet… il explose ! Le small warp vous place dans le corps d'un humain qui, semble-t-il, travaille dans un studio d'enregistrement.



L'histoire commence dans un bocal.

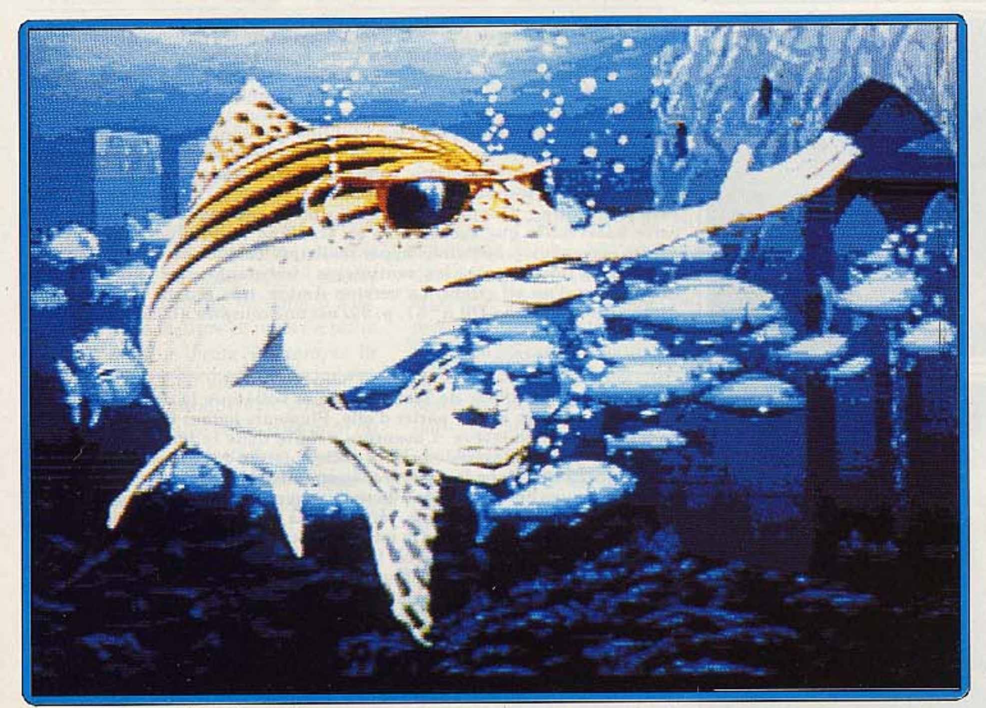
Fish est, une fois de plus, la preuve de vitalité de Magnetic Scrolls. Un scénario dément, une documentation drôle, un analyseur de syntaxe considéré comme un des plus agréables, des graphismes toujours aussi beaux, *Fish* est une merveille pour les anglophones. Au fil des titres, Magnetic Scrolls devient synonyme de must.

Dany Boolauck



Des graphismes toujours aussi beaux.

Type	*aventure*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	*C*



La superbe page de présentation.

Space Quest II

Selon une méthode bien éprouvée, Sierra nous livre encore un grand « Quest ».

aventure animée : type
16 : intérêt
★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★★ : bruitage
★★★★ : dialogue
★★★ : difficulté
anglais : langue
C : prix



Qu'importe le flacon pourvu qu'on ait l'ivresse. C'est un peu ce que l'on peut se dire en jouant au dernier *Space Quest*. Votre personnage se manœuvre à l'aide de la souris ou du joystick dans un décor animé, en 3D. Le décor est un peu simple mais il est coloré et largement suffisant pour recréer une atmosphère. Le plaisir du jeu est au rendez-vous grâce à ces nouvelles aventures délirantes. Kidnappé par Vohaul, l'âme d'un complot que vous aviez déjoué et qui visait à anéantir votre planète, grâce au Star Generator volé, vous vous retrouvez sur une planète hostile. Il vous faut alors dérober, après moult péripéties, une navette pour rejoindre la base-astéroïde de l'infame Vohaul ! L'aventure ne pose pas de réels problèmes. Toutefois les fonds des marécages peuvent recéler des choses intéressantes à condition de ne pas oublier de prendre un grand bol d'air avant d'aller les examiner d'un peu plus près. De même, si l'on ne possède pas trois bras, on n'en a pas moins une bouche ! La version *GS* est identique aux versions *ST* ou *Amiga* hormis sur deux points ; des sons plus soignés et une interface un peu plus agréable à utiliser. Un très bon cru. (Disquette Sierra on Line pour *Apple II GS*). François Hermellin

Dan Silver

Trop ou pas assez... Le scénario futuriste ne cache pas son ennuyeux classicisme.

aventure/fiction : type
10 : intérêt
★★★★ : graphisme
– : animation
– : bruitage
B : prix

An 2020, un étrange sinistre frappe la Terre, une grande partie de la population mondiale meurt sans que le phénomène reçoive la moindre explication. Seul un éminent savant parvient à établir le lien qui existe entre ces mystérieux décès et une lointaine planète de notre galaxie. Contactant son ami, Dan Silver, le chercheur lui révèle sa découverte mais meurt avant d'être d'une quelconque utilité. C'est donc seul que notre héros doit démêler l'écheveau qui fait de la Terre la cible d'une étrange malédiction. Le scénario futuriste de ce logiciel ne peut cacher son ennuyeux classicisme. Le programme dispose d'un analyseur de syntaxe moyen qui ne permet pas de faire des acrobaties sémantiques. Les graphismes, bien que fins, ne sont pas vraiment convaincants. L'excès des couleurs et la tonalité baroque finissent pas saturer les possibilités d'analyse du joueur. Pas la moindre animation, ni le moindre bruitage, ce programme n'arrive pas à décoller de l'énorme masse de logiciels semblables à lui. On peut cependant mettre à son crédit la variété des décors. (Disquette M.B.C. pour *Amstrad CPC*).

Eric Caberia

Pyramid of Peril

Graphisme ridicule, bruitages à pleurer, scénario sans intérêt : c'est le flop du jour.

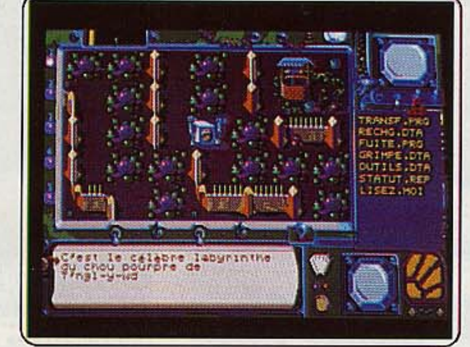
aventure animée : type
5 : intérêt
★★ : graphisme
★ : animation
★★ : bruitage
anglais : langue
D : prix

Aegis Software invente la machine à remonter le temps : chargez *Pyramid of Peril* et c'est l'émerveillement ! Vous voilà ramené à la préhistoire de l'informatique. Le graphisme en particulier est totalement ridicule pour la machine : des traits, des traits et encore des traits, parsemés ça et là de taches grises pour figurer le relief. Toujours pratique de représenter des couloirs, ça évite de trop travailler ! D'accord, c'est en 3D, et ça bouge lorsque l'on avance. Mais en 1983 déjà, des programmeurs arrivaient à faire ça sur *Oric*. Passons sur les bruitages : à pleurer. Sinon, le jeu se passe dans une pyramide (on s'en doutait) et parle d'une vague histoire de démon et d'idole sacrée. Bref, rien de bien passionnant. Pour les masochistes ou les insomniaques, signalons quand même qu'il y a six étages à explorer, des objets ainsi que des messages à ramasser et éventuellement des monstres à combattre (quand on arrive à les trouver d'ailleurs car ils se cachent bien ; la peur peut-être...). Bref, le Superflop du moment. Et lorsque l'on pense que certains importateurs l'inscrivent sans honte dans leur catalogue à un prix qu'il vaut mieux taire... (Disquette Aegis pour *Macintosh*). Olivier Scamps

Tanglewood

Original, 100 % graphique. Mystérieux et déroutant. *T'gnl'wd* sur *Amiga*.

aventure graphique : type
16 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★ : bruitage
langue : français
C : prix



Tanglewood est l'un des plus originaux logiciels d'aventure disponibles. Entièrement graphique, décors insolites, scénario de qualité : cet univers exige des journées entières d'exploration. Non pas tant géographique (même si son territoire géant exige un cartographe : vous !), mais il s'agit plutôt de comprendre. Compendre comment fonctionnent (et souvent ne fonctionnent pas ou mal) les cinq mobiles que vous dirigez sur (et sous) la planète. Comprendre la logique de ces T'ngliens (les aborigènes) à cheval sur les règles de l'étiquette. Comprendre que vous ne pouvez pas faire n'importe quoi : les mobiles sont spécialisés et ce qui arrête l'un ne stoppera pas l'autre... Comprendre à quoi riment ces zones qui forment une carte aussi belle que symbolique en scrolling multidirectionnel et ces autres zones aux graphismes hyper réalistes. *Tanglewood* affûte la perspicacité, il touche aussi les sentiments : les graphismes exceptionnels témoignent d'un vif talent. La version *Amiga*, très proche de la version *Atari ST* (testée dans *Tilt* n° 51, p. 92) est une réussite. (Disquette Microdeal pour *Amiga*).

Denis Schérer

Le Manoir du Comte Frozarda

La Tansylvanie : terre de mystère, sert de cadre à ce jeu, en français.

aventure : type
13 : intérêt
★★★★ : graphisme
non : animation
★★ : bruitage
français : langue
B : prix



Vous habitez un village de Transylvanie et voilà que la descendance du Comte commence à faire parler d'elle. Plusieurs jeunes filles, dont votre fiancée, ont été enlevées. L'aventure débute dans la forêt. En allant au nord, vous apercevez rapidement la grille d'entrée du manoir. Allez-y sans peur. Pour rentrer dans la demeure, contournez la mare, car elle est infestée de sangsues qui vous laisseraient exangues. Avant de délaisser le guéridon d'entrée et ses vêtements, récupérez la clef en bronze. Dans la pièce à l'ouest, vous pouvez mettre la main sur une autre petite clé, à condition de bien examiner le jeu d'échecs. Les graphismes sont agréables sans être exceptionnels. Le dialogue s'effectue classiquement selon le mode verbe + complément avec, dans certains cas, une information supplémentaire. Les touches de fonction soulagent de la frappe des mots les plus courants, tandis que les flèches curseurs autorisent le déplacement. La souris est utilisée de manière limitée pour revoir le texte affiché ou faire défiler les objets de l'inventaire. Le scénario est agréable et les difficultés bien pensées. Un bon petit jeu d'aventure en français. (Disquette M.B.C. pour *Atari*.) Jacques Harbonn



Message in a bottle

MOI

Pour Nico (n° 57 bis) dans **Sram**, pour prendre l'oreille du loup-garou tape « couper-oreille » (en effet tu possèdes un couteau trouvé dans le nid de la pie, dans un arbre de la forêt). Pour prendre le nénuphar, tape « traverser mare avec arbre » puis « prendre nénuphar ». L'or te sert après avoir été voir le lutin et la sorcière.
Dans **Sram**, j'arrive devant une sorte de château et deux gardes. Comment entrer ? (J'ai tué un garde et donné l'or à l'autre mais pas de résultat !) Dans **Zombi** que recherche-t-on ? Pourquoi y a-t-il quatre personnes ?

JELLY OF FDC

Pour François (n° 56), tu peux ouvrir la porte du garage après avoir fait de l'exercice avec la machine qui se trouve au quatrième étage, à côté du sarcophage.
Pour attraper la clef dans le lustre, prends le disque dans la chambre de la tentacule verte au cinquième étage, puis prends la cassette qui se trouve au premier étage dans un « loose panel » qu'il faut ouvrir. Puis va dans la salle de musique au premier et enregistre le disque sur cassette. Une fois que le vase sur le piano a éclaté, reprends la cassette, va dans la salle où se trouve le lustre et mets en route la cassette. Le lustre éclatera et tu pourras récupérer une clef qui ouvrira la porte de la prison. Ouvre donc cette porte qui se trouve sur le côté droit de la prison. Prends la clef en argent et va dans la pièce qui se trouve derrière la salle à manger. Tu pourras ouvrir la porte grâce à cette clef en argent. Enfin, je pense que cela, tu as pu le faire.
Dans le garage se trouve une voiture. Tu peux ouvrir le coffre grâce à la clef jaune que tu as trouvée dans la chambre de la tentacule.
Comment récupérer la radio qui se trouve dans la piscine ? Comment ouvrir l'infirmerie, le petit bureau dans la chambre de la plante carnivore, le bureau de la vieille au quatrième étage, le « schrit lab » ? Où peut-on trouver d'autres clefs ?
Au fait, on peut éloigner la vieille dame et son fils de leur chambre en sacrifiant un des trois personnages. De toutes les façons, vous pouvez le libérer grâce à la clef du chandelier.
Pour WASP du FPC (n° 57). Pour **Voyager**, **Blueberry** et **Mindfighter** : si tu ne comprends rien alors achète l'original pour une fois... ? Sans rancune, ton collègue.
Bonjour à Jérôme, Higgins, Fragerdo.

DAVID THE PC MAN

Dan **Bard's Tale**, Roscoe se trouve au croisement de Serpent et Grey Knife. Le Grand Review Board, lui, se trouve dans le trumpet street (seconde maison côté East).
Quand les aventuriers sont montés de quelques niveaux, allez à la taverne de la rue Rakir, buvez-y un bon verre de vin et en route pour les caves quelques niveaux plus bas, en tout quatre niveaux. Au niveau 3, vous devez lire le mot de passe pour les catacombes : « Tarzan ». Un petit tour des catacombes (trois niveaux). Notamment au niveau 3, où un spectre vous attend. Il faut impérativement le battre et garder l'œil qu'il vous laisse (utile pour la suite). Pour le château, pas de problème, sauf pour les statues du golem et du grey dragon.
Au niveau 1 du château vous devez trouver un crystal sword (utile pour la suite).
Au niveau 2, une bouche magique vous pose une question (réponse : « shield »), ainsi qu'un sorcier (réponse : « vampire »). Un peu plus loin, la première des trois formes, le carré d'argent, est à garder précieusement.
Au niveau 3, un old man vous laisse passer si vous répondez à sa question (réponse : « shull tavern »). Si vous voyez une statue, approchez-la. L'œil du spectre lui rendra la vie et vous voilà face au Mad God qui vous permet, par téléportation, d'aller à la Kylearan's Tower, si vous le battez.
Dans la Tour de Kylearan (très dur en raison des nombreuses zones d'obscurité), vous trouvez une première bouche magique (Stone Golem) et une deuxième (Sinister) qui vous permettra de continuer votre chemin. N'oubliez pas « le Triangle d'Argent » (caché au bon endroit), à garder précieusement. Par la suite, vous devez trouver Kylearan lui-même qui vous donne une onyx key. Je l'ai toujours gardée sans en voir l'utilité.
Ensuite retour aux senters (16N, 17E, 3 levels) pour un escalier qui mène à la tour de Mangar.
Au niveau 1, l'escalier pour le niveau 2 se trouve au 13N, 20E.
Au niveau 2 (15N, 4E), il y a une bouche magique (réponse : « circle ») et voilà la troisième et dernière forme. Ensuite un tour au 2N, 11E pour l'escalier du niveau 3. Là vous trouvez un vieil homme (12N, 19E) qui vous vend une Master Key (pour passer les portes fermées de Mangar et Kylearan Tower). Ensuite go to 4N, 10E pour la phrase de sept mots à donner à la bouche magique (« lie with passion and be forever damned »). Cela donne un escalier 9N, 3E pour le niveau 4. Là je peux seulement vous dire d'aller au ON, OE pour le niveau 5. Ensuite, bonne chance face à Mangar.

ERIC AND FRED

Dans **Bermuda Project** sur Amiga, dès que le jeu commence, se diriger vers la jeep, monter dedans et prendre la pelle et le seau. Ensuite il faut se diriger vers la mer et remplir le seau avec de l'eau. Aller vers l'écoutille et éteindre les flammes. Vous pouvez ensuite ouvrir l'écoutille et prendre un levier. Prenez le deltaplane (planeur) au camp des hommes des cavernes et allez le plus à droite. Passez au-dessus de la rivière. Là vous trouvez un avion et des caisses. Prendre le briquet et les cigarettes. Il faut d'abord les examiner. Ouvrir les trois caisses : un passager clandestin, une caisse vide, une pleine de bidons d'essence.
Prendre un bidon d'essence et, avec le planeur, retourner à la jeep. S'approcher du squelette et brûler avec le briquet le scorpion. Prendre la clef autour du cou du squelette. Mettre l'essence dans la capsule, il faut être dans la jeep et démarrer. Aller jusqu'au camp et défoncer les portes. Aller voir le chaman et après...

CRAZY CHRISTOPHE

Pour Frédéric (n° 56) dans **Theatre Europe**, les codes d'offensive nucléaire sont en anglais : « Midnight Sun », en français : soleil noir. Dans **Western Game** sur Amstrad, je n'arrive pas à danser, ni à traire. Si vous avez des pokes en vrac pour **Gryzor**, **Prohibition**, **Thanatos**...

MICKAMIGA

Pour Didier Atariste (n° 57 bis), mes impressions sur **Mach 3** : nul, car il n'y a rien.
Une aide pour **My Hero** sur Sega : pour gagner une vie, il suffit de sauter par dessus le lanceur et de lui donner un coup de poing par derrière.
Pour **Rolling Thunder**, pour avoir beaucoup de mitraillettes, il suffit de rentrer vingt fois dans la porte ARM.
Dans **Fantasy Zone**, comment passer le quatrième monstre ?
Dans **Bubble Bobble**, comment fait-on pour détruire le dernier monstre au centième tableau ?

JACK

Dans **Spiderman**, sur C 64, comment se débarrasser de Sandman, Hydroman et Mysterio ? Comment mettre en marche le ventilateur ? Dans **Dallas Quest**, comment se débarrasser de l'anaconda, dans la jungle ?

SAMUEL AMSTRADIEN

Dans **Le Passager du Temps**, voici comment rentrer dans la maison et neutraliser l'alarme : examine poubelle, déchire feuille, glisse feuille sous porte, secoue porte, ouvre porte, entre, examine porte, prends pièce, éteins lampe, dévisse ampoule, mets pièce dans douille, allume lampe et voilà, le tour est joué. Mais au sous-sol ça bloque, alors je lance un gros « Help » pour les commandes à faire au sous-sol.

MARK B, LONGFOOT, CHEF DU GRAND CONSEIL

Dans **Bard's Tale III**, aventurières, aventuriers, la Guilde Suprême a besoin de vous. En effet, le groupe d'aventuriers (Finelame, Killrand, Lythera, Newsongs, Lightmage, Guylène et Alyzée) délégué par le Grand Conseil de la Guilde Suprême erre dans le monde de Lucencia à la recherche de la Rainbow Rose. Tout indice ou réponse est à donner par l'intermédiaire de la revue Tilt. Vous qui vous dressez contre les plans infâmes du dieu fou Tarzan, venez à notre aide avant qu'il ne soit trop tard.

ARNOLD DE PARIS

Pour Mario (n° 57 bis), dans **Dungeon Master**, pour passer le champ d'énergie, il faut lancer un sort ZO pour ouvrir la porte située derrière celui-ci, un autre champ est alors archivé. Ensuite, c'est une question de timing : il faut faire avancer le groupe entre les deux champs puis le faire avancer une seconde fois pour pénétrer dans la pièce où se trouve la clef qui te manque. Quant à moi, je me cogne la tête contre les murs au huitième niveau, comment résoudre « when rock is not rock » ?

GILLES

Dans **Bill Palmer** selon Julien (n° 56), on trouve le passeport dans le coffre. Seulement je ne trouve que la carte d'identité. Comment faut-il faire ?

SCALP, CPC 6128

Pour David (n° 53), dans **Head Over Heels**, lorsque les chiens sont réunis pour la première fois, place le cube sous la porte avec le chien qui possède le sac. Ensuite, place l'autre chien sur ▶

celui-ci ; le chien au sac peut alors atteindre la porte en sautant sur le cube, puis sur le chien.
Pour la suite, tu peux placer les chiens l'un au-dessus de l'autre, et appuyer sur F7 jusqu'à ce que les deux chiens soient illuminés. Tu peux alors les replacer simultanément.
J'ai aussi quelques problèmes dans **Elite** : je n'arrive pas à me poser sur les planètes pour faire du commerce.
Dans **Tau Ceti**, je ne comprends rien, que faut-il faire ?

BRUNO, BLANC MESNIL

Bard's Tale I : j'ai fait tous les niveaux de catacombes, le château et les égouts. Je me suis même fait téléporter de l'égout niveau 3 jusque dans la ville (Portal). Mais je vous en prie, dites-moi comment rentrer dans les tours.
Pour Amigaloman, le Crystal Sword se trouve au niveau 1 du château coordonnées ON, 19E.

PHILIPPE COMMODORIEN

Dans **Barry Mac Guigan Boxing**, refusez les adversaires jusqu'à ce que vous ayez douze semaines d'entraînement et vous pourrez arriver assez facilement au bout.
Dans **Grog's Revenge**, pour pouvoir passer le pont, il faut ramasser cent cailloux (le nombre de cailloux déjà ramassés est indiqué à côté de votre tête).
Dans **Archon II**, déplacez vos adeptes sur les ronds clignotants, cela fait gagner de l'énergie.
Dans **Chiméra**, la clef à molette détruit tous les machins électriques. Il faut détruire en se mettant en face et en pressant feu. Alors il y a un cul-de-sac, où se trouve le boulon qui transforme la clef à molette en « Warhead ». Il faut le porter dans la salle où le fond de l'écran est très clair. Ensuite, il faut prendre une tranche de pain (mais ne pas la manger) et détruire les deux grille-pain. Derrière l'un d'eux, il y a une clef qui ouvre toutes les portes. Mais après... à vous de m'aider !
Dans **BC'S Quest**, après le volcan et le bassin qu'il faut sauter à pleine vitesse, il faut essayer d'éviter les pierres qui tombent. Puis passer les tortues, et alors il suffit de se laisser aller ou de sauter dans la caverne. C'est fini.
Dans **V**, il faut imaginer que le vaisseau est divisé en « plane » de 0 à 4. Sur chaque « plane », il y a quinze levels, deux labos et une salle spéciale. Au début du jeu, les cinq bombes sont posées, et il faut s'en aller, avant qu'elles ne sautent. Il faut récupérer les « datas » (données) qu'il y a dans un des deux labo de chaque « plane ». Ensuite il faut les porter dans la salle d'aération, et après, c'est à vous de me le dire.
Ils demandent un code, mais lequel faut-il donner ?
Dans **Mermaid Madness**, il faut commencer par prendre la mine et faire sauter le rocher qui bouche la sortie dans la salle, sous la coquille Saint-Jacques. Ensuite il faut prendre l'Ankh 1 et la poser près de la seconde coquille, au fond du temple. Puis il faut prendre la seconde mine à côté de l'hippocampe et faire sauter le rocher qui empêche l'accès au « salt ». Prenez alors l'Ankh 2 et posez-la dans la salle à côté de celle où vous avez déjà posé l'autre. Déposez le « salt » sur la deuxième coquille : une perle apparaît. Prenez-la et donnez-la à la première coquille. Elle se ferme et vous pouvez prendre la mine, pour faire sauter le rocher qui empêche l'accès au chalumeau. Mais prenez d'abord le trésor et mettez-le dans la salle de la bête clignotante. Elle disparaît. Prenez alors le chalumeau et délivrez le plongeur.
Seul problème : on perd alors, car on n'a que 91 %. Que faut-il faire pour avoir 100 % ?
Dans **Entombes**, que faut-il faire pour passer les mares ? Vite, je suis au bord de la dépression.
Dans **Prodigy**, il faut trouver les cubes et les mettre dans la salle de sécurité.
Dans **Infiltrator**, après les avions, où faut-il aller ? Je tombe toujours en panne de fuel.
Dans **Druid II**, comment tue-ton les démons ?
Dans **Tir Nag Nog**, que faut-il faire ?
Dans **Opération Cyborg**, comment tue-t-on les rats et les crocodiles ?
Dans **Staff of Karnoth**, comment trouve-t-on les morceaux qui manquent ? Comment passe-t-on le vampire ?
Qui pourrait me trouver des vies pour **Boogaboo**, **Split Personalities**, **Fighting Warrior**, **Rocky Horror Show**, **Gyroscope**, **Airwolf**, **Black Hawk**, **Boulder Dash**, **Bounty Bob**, **Sorcery**, **Hacker II**, **Drop Zone**, **Master of Magic**...

SIMPLE MORTEL

Pour Mario Commodoreman (n° 56), il faut utiliser les coups de poing jusqu'à ce que le poing arrive en même temps que l'aigle. Pour Ready (n° 56) dans **Space Quest I**, pour embarquer dans le vaisseau, il faut taper : « enter pod », « fasten seatbelt », « press power », « press autonav », « close door », « pull throttle », et te voilà parti.
Pour le robot et le vaisseau, c'est sur la planète désertique, Kerona, que tu les trouveras et plus précisément dans une ville. Le vaisseau sert à aller jusqu'au vaisseau des Sauriens.
Dans **Space Quest II**, pour se délivrer du monstre, il faut faire : « talk man » et il ne fera rien, refaire « talk man » et il va se lever. Il faut attendre qu'il soit arrêté pour écrire : « throw spore », « search body », « get key », « unlock door », « open door », et vive la liberté.
Quand on est sur la corde, il faut taper : « swing rope » et se lâcher au bon moment à l'aide de F6 sur IBM.
Dans la grotte, il faut utiliser le « glowing gem » à condition de l'avoir trouvé précédemment. Pour le reste, à toi de voir. Bonne chance.
Dans **King Quest III**, la cabane au toit bleu sert à obtenir le « porridge » et la « thimble ».
Chez le magicien, il faut s'échapper en l'éliminant à l'aide de sorts. L'entrée de son laboratoire est dans son bureau, mais attention, il faut attendre qu'il soit parti pour créer les sorts, c'est-à-dire quand il dit : « Gwydion, I have decided to take a journey » ou quelque chose de semblable.
Pour Philippe (n° 56), après avoir vu Neptune, il faut utiliser la clef qu'il donne pour ouvrir la porte magique (1er), et lire la seconde porte. Puis retourne à des places que tu as déjà visitées, tu finiras par trouver. Le château de Dracula n'est accessible qu'après avoir ouvert la seconde porte et avoir lu la troisième. Pour ne pas perdre d'objets avec le passeur de château, mets le « black cloak ».
Pour François (n° 56) dans le fameux **Maniac Mansion I**, pour les jeux vidéo, il faut poster un personnage aux contrôles électriques, dans la cave et le célèbre Bernard avec les « tools » à l'endroit où se situent les fils débranchés, fermer le courant avec le premier personnage et réparer les fils avec Bernard à l'aide des outils « fix whires with tools ». Ensuite, à toi de trouver le « quarter » (25 cents) pour jouer aux machines.
Pour la clef dans le lustre, enregistrer les ultra-sons sur cassette et les faire jouer dans la salle du lustre.
Pour Xavier (n° 56) dans **Space Quest II**, pour passer les marais, il faut avoir les « berries » et taper « rub berries on body ».
Pour Stéphane (n° 56) dans **Space Quest I**, cherche sur ton nouveau costume.
Maintenant que j'ai été bien sage, je voudrais poser une toute petite question. Dans **Phantasie I** comment et avec quoi puis-je avoir les « water runes » ? Je suis vraiment découragé.
J'essaierai de répondre à toute personne ayant des problèmes avec les jeux suivants : **Space Quest I**, **King Quest I à III**, **Legacy of the Ancients**, **Questron I**, **Ultima II** et **III**, **Leisure Suit Larry**, **Police Quest**. Bonne chance à tous les aventuriers et ne vous découragez jamais.

JEROME L'AMSTRADILAMI

Pour Didier (n° 44) dans **Antiriad**, pour détruire le générateur, il faut tuer les six monstres puis monter un étage au-dessus et se mettre sur le bout rouge du bas. J'aimerais savoir comment changer de tableau dans **Arkanoïd** ? Comment avoir de l'énergie infinie dans **Hurlement** ? Dans **Trantor**, quel est le mot de passe ?
Dans **Barbarian** (Palace Software), comment ne jamais perdre d'énergie ?
Dans **Renegade**, vite un poke d'invincibilité. Dans **Conspiration**, où se trouve le prisonnier et comment le libérer ? Dans **Pyramides d'Atlantys**, où se trouvent les trois pierres et comment les accorder ? Tout ceci est pour un CPC 6128.

ANONYME

Dans **Explora** (Amiga), monter dans les pièces du haut pour trouver les objets suivants : une corde, une paire de gants (au pied de la statue, ouvrir le petit meuble entre les deux portes), deux cartes magnétiques, un papier muni d'un code (table de chevet).
Ensuite descendre à la cuisine, ouvrir les meubles pour trouver un coffre-fort, et introduire le papier code. A l'intérieur, on trouve un briquet et de l'argent. Il faut ensuite aller dans le bureau pour prendre une boule décorative, la placer sur l'escalier au bon endroit. Prendre la carte magnétique cachée dans le récipient sur la chaise, puis prendre la porte sous l'escalier, allumer le briquet, monter jusqu'au dernier étage, éteindre le briquet, trouver les bougies sur le meuble et la carte magnétique dans la Bible. Allumer le briquet puis la bougie, ne jamais oublier d'éteindre le briquet. Redescendre jusqu'au dernier étage, souffler la bougie. Une fois dans la pièce, trouver des fusibles, un interrupteur (le mettre en marche avec la fonction ouvrir). Surtout ne pas entrer dans l'armoire, la mort est assurée.
Remonter au niveau de l'escalier pour enlever la boule décorative et ainsi entrer dans l'armoire. Là, se trouve la fabuleuse machine à remonter le temps. Mettre les fusibles dans la boîte à gauche, baisser la manette, monter dans la machine, introduire une carte magnétique et en avant pour l'aventure...

PR SCHREWSBURY

Pour Spectruminus (n° 56), dans **Infiltrator**, il existe deux missions que tu peux faire soit simultanément, soit séparément. La première consiste à arriver à la base avec ton hélicoptère en évitant de te faire abattre par les avions ennemis et de descendre en flamme les avions alliés. La seconde

mission consiste à fouiller entièrement la base ennemie à la recherche de documents confidentiels, d'armes.
Pour Pierre El Perdido (n° 56), dans **King Quest II**, pour entrer dans le château, tu dois éviter les ronces (en slow time). Pour les fantômes, tu as besoin d'un cube en sucre. Tu l'obtiens de la licorne ex-serpent que tu as libérée en lui jetant la « leather bridle », obtenue du génie qui est apparu lorsque tu as frotté la lampe du magasin. Attention, fais de nombreuses sauvegardes dans le château de Dracu et munis-toi d'une cape noire, d'un bijou en rubis, d'une croix en argent (voir le prêtre), d'un piquet en bois et d'un maillet.
Pour Mario Commodoreman (n° 56) dans **Karateka**, pour se débarrasser de l'aigle tu dois le frapper avec le pied une demi-seconde avant qu'il ne te touche. Pour Ready (n° 56), dans **Space Quest II**, si tu veux sortir de la cage, tu dois endormir le monstre avec les spores que tu as ramassées peu avant (plantes). Appelle-le deux fois, puis jette-lui les spores. Ensuite, prends la clef et ouvre la porte, tu es libre. Pour te faire des amis, tu dois libérer le petit Alien attaché à l'arbre par le pied, tu verras, cela te servira par la suite.
Pour Philippe (n° 56) dans **King Quest II**, après être allé chez Neptune, tu peux ouvrir la première porte avec la clef trouvée dans le coquillage à côté de Dieu. Pour entrer dans le magasin, tu dois avoir ouvert la première porte et avoir lu les inscriptions gravées dessus. Fais pareil pour le château de Dracu, avec la seconde porte mais en plus tu dois donner un trésor de sept points à cette voleuse de goule, pour qu'elle accepte de te conduire au château.
Pour Baduliscu Jonut (n° 56), dans **Saboteur II**, le centre de reprogrammation des missiles est à droite du missile. Insère la disquette, la reprogrammation se fera automatiquement. Pour PC Boys (n° 57), dans **King Quest II**, le filet se trouve au nord de la plage par laquelle tu arrives. Pour ouvrir le coffre, tu as besoin de la clef en argent, que tu obtiens en tuant Dracu.
Pour Risinf David (n° 57) dans **SDI**, si tu veux rentrer dans une des deux bases, américaine ou soviétique, tu dois positionner la figure géométrique au centre de ton écran. Au moment où elle change de couleur, tu la stabilises. Ensuite tu appuies sur « fire » pour activer les moteurs puis tu décélères de la même façon, mais en laissant le bouton « fire » appuyé. Un petit truc pour les amateurs de **Gunship** sur tout micro : prenez tout votre temps et détruisez tout ce qui passe, quitte à revenir faire le plein de kérosène et de munitions à une base amie. Vous allez voir, vous allez battre tous les records.
Quelqu'un pourrait-il m'aider dans **Jet** ? Quel aéroport est le plus près du Golden Gate dans **Star Scenery Disk**, puis quelle direction prendre ? Même question pour la tour de Londres, l'Arc de Triomphe et la tour Eiffel, dans **Western European Tour Scenery Disk**. Je suis arrivé à la fin de **King Quest I, II, III** et de **Space Quest II**.

LIONEL

Pour Amstrad CPC, dans **Barbarian**, peut-on sélectionner deux joueurs, c'est-à-dire l'un contre l'autre ? De plus pour Thomson TO 8, toutes informations sur **MGT**, **Bactron**, **Demonia** et **Animatix** seraient les bienvenues.

GILLES DE LYON

Sur C 64 (disquette), qui pourrait m'indiquer quels sont les codes à entrer, d'abord pour **Sigma Seven** juste avant la phase 2 « activating factory » et pour **Acrojet**, un code est demandé par rapport aux différentes couleurs.

YVES L. DE MARSEILLE

Pour Amiga, dans **Mewilo**, quel est le nom des deux ancêtres demandés en fin de jeu ?
Dans **Explora**, pour la partie Préhistoire, comment se débarrasser de l'ours dans la grotte ? Pour la partie Egypte, comment ouvrir la porte à côté de la reine Néfertiti ? Pour la partie Mexique, comment ouvrir la porte du temple ?
Dans **Silent Service**, comment tirer les torpilles arrières ? Dans **Guild of Thieves**, comment sortir de la salle aux carreaux colorés ? D'accord, on passe du noir, au violet, à l'indigo, au bleu, au vert, au jaune (SW), à l'orange et au rouge, mais impossible de passer par le blanc pour sortir (couleur de spectre dans l'ordre inverse). Que doit-on voler dans le château pour parier à la course de rats ?

ERWAN

Pour C 64, dans **Aztec Tomb**, comment gravir les falaises ? Dans **Tochen of Ghall**, comment tuer les araignées ? Peut-on ouvrir le cercueil et le coffre ? Dans **Gunship** (en cassette), quelle est la liste des signatures et leurs mots de passe ? J'ai beaucoup feuilleté les pages du manuel et je ne les trouve pas.

SYLVAIN DE SAINT-GIRONS

Un grand merci à Mario Mathey pour sa solution de **Phantasie III**, parue dans le Tilt 57 bis, qui m'a permis de terminer le jeu. Je m'empresse de lui décrire la mort de **Nikademus** qu'il demande. Le sort « Diojell Undead » détruit immédiatement ce sombre mage et permet d'obtenir 50 000 points d'expérience et deux armes divines. De plus, les personnages sont appelés par Zeus et nommés « Super Héros ». L'autre moyen de détruire est l'expérience (personnages de niveau 14 ou 15 minimum). Il est bien difficile et amusant de tuer Lord Wood, qui apparaît devant Nikademus, en lançant le sort n° 57. Cela rapporte 150 000 points d'expérience et Hallebruge G, le dieu des enfers, nous reçoit et nous donne le titre de « Dark Lord ».
Pour **Bad's Tale I**, la résurrection des prêtres ne posant aucun problème, il existe un moyen simple pour obtenir autant d'or que souhaité, de choisir les caractéristiques qui augmentent avec l'expérience, de multiplier les objets magiques. Pour obtenir de l'or, il faut préparer une disquette avec une face de sécurité où sont sauvegardés les personnages, et une autre servant de « poubelle. » Il faut placer tout l'or possédé sur un seul personnage, changer de personnage, placer la disquette en position « poubelle », faire « delete » sur le personnage qui possédait l'or initialement, puis « remove », placer la disquette en position « sécurité », appeler le personnage qui vient d'être supprimé.
L'or possédé est alors multiplié par deux. On peut recommencer la procédure pour obtenir davantage d'or. Même procédé pour les objets magiques. Si une caractéristique obtenue par l'expérience ne nous convient pas (+ 1 en intelligence pour un guerrier), on supprime le personnage et on le rappelle avant qu'il ne soit entré dans le « review board ».
Je serais ravi d'avoir toutes les indications possibles pour **Bard's Tale II et III**.

RIPOLL GUILLAUME ET ROBERT YVAN

Pour finir **le Manoir de Mortevielle** : dès le début, il faut aller dans le manoir. Une fois dans la chambre, allez dans le couloir, faites « choix sur écran » et cliquez sur l'avant-dernière porte à droite. S'il y a quelqu'un dans la chambre, allez au grenier (porte noire au fond, à droite). Fouillez le tiroir du haut du meuble en face de vous et prenez la baguette puis sortez dans le couloir et entrez dans la chambre. Fouillez la valise au-dessus de l'armoire, prenez le poignard et retournez dans le couloir. Là, il faut faire « choix sur écran » et cliquer sur la dernière porte à gauche. S'il y a quelqu'un, qui met du temps à sortir de sa chambre, il faut attendre midi. A midi, allez dans la salle à manger et puis retournez dans la chambre. Fouillez la valise qui est sur l'armoire, prenez la bague. Allez à la cave. Vous avez trois colonnes de pierre. Sur celle du milieu, il y a un soleil un peu au-dessus de ce soleil vous verrez une petite fente marron (bien centrée sur la colonne). Mettez le couteau dans cette fente.
Un passage s'ouvre. Pénétrez-y. Vous voyez alors une sainte tenant une épée dans la main droite et un rond blanc dans l'autre. Sur le haut de ce rond blanc, il y a une fente, légèrement marron. Mettez-y la bague et tournez-la. Pénétrez dans le deuxième passage vous verrez un cadavre. Fouillez-le juste au-dessus de la tâche de sang, et vous verrez un objet en bois, prenez-le, sortez, reprenez la bague et sortez. Allez dans le couloir, puis au grenier. Sur le meuble, prenez la baguette, dans le premier tiroir (si vous ne l'avez pas déjà prise), mettez l'objet en bois dans le trou, qui est sur le milieu du meuble du haut, mettez la baguette dans les deux trous (pour cela cliquez sur la petite boule du coin droit du meuble) et tournez la baguette, lisez le livre et c'est fini.

THE DRAGON

Sur ST et Amiga, pour **Explora**, voici la solution de « L'Inde » : O, N mettre les gants, serrer la main, prendre la papier, S, E, E, NE, donner le papier, monter sur l'éléphant, N, utiliser la bouteille dans la source, S, monter sur l'éléphant, SO, donner de l'eau au lépreux, prendre la clef, S, E, N, ouvrir la porte avec la clef, prendre l'enveloppe et la carte magnétique, S, monter dans la machine et la mettre en marche (on).
Pour David Dragon Killer (sadique !), dans **Ikari Warriors**, si tu veux être invincible, tu dois faire une partie et lorsque que l'on demande d'inscrire ton nom (high score), tu tapes « free ride ».

SESAME

JACKPOT

Un classique du genre qui en ruinera plus d'un ! Pour spectrum 48 K et 128 K en basic.

Auteur: Stephane Derisbourg

Attention à la saisie du listing. Respectez les majuscules et les minuscules car elles jouent un rôle capital.

```
  10 CLEAR 64000: DIM A$(6,4): DIM
B$(6,4): DIM C$(3): DIM D$(6): DIM
E$(16,2):
DIM F$(16,2): DIM C(25): LET JACK=0
: LET SC=0: LET HGSC=0: PAPER 0: BO
RDER 0: CL
S
  50 GO SUB 8000
  60 GO SUB 9500: INK 2
  80 RESTORE 90: LET c=0: FOR I=USR
 "A" TO USR "S"+7: READ A: LET C=C+
A: POKE I,
A: NEXT I: IF C<>15493 THEN  PRINT
 FLASH 1;"ERREUR ENTRE LES LIGNES 9
0 ET 95":
STOP
  90 DATA 1,1,1,1,1,7,8,22,128,128,
128,128,128,128,128,128,41,80,96,0,
0,0,0,0,25
5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,2
8,31,15,7,6,7,7,1,28,252,248,240,17
6,240,112,
192,30,63,55,55,103,6,6,14,60,126,2
46,118,243,48,48,56,28,31,15,7,7,7,
7,1,28,252
,248,240,240,240,112,192,28,252,248
,240,240,240,240;192,28,252,248,240
,176,240,2
40,192,28,31,15,6,6,7,7,1,28,252,24
8,176,176,240,112,192,28,252,248,17
6,176,240,
240,192
  95 DATA 1,3,4,15,16,63,64,255,255
,255,0,255,0,255,0,255,128,192,32,2
40,8,252,2
,255
 100 LET C=0: RESTORE 140: FOR i=64
320 TO 64463
 110 READ a
 120 POKE i,a: LET C=C+A
 130 NEXT I: IF C<>9426 THEN  PRINT
  FLASH 1;"ERREUR ENTRE LES LIGNES
150 ET   1
60": STOP
 150 DATA 0,0,7,6,5,31,16,19,0,192,
224,160,103,250,10,202,19,16,16,16,
19,18,16,3
1,202,10,10,14,200,72,8,248,0,3,15,
27,51,43,123,123,0,192,240,152,108,
108,110,11
0,123,123,59,59,31,15,3,0,110,110,1
08,156,248,240,192,0
 160 DATA 0,126,66,98,98,98,126,0,0
,16,16,24,24,24,24,0,0,62,66,30,32,
126,126,0,
0,126,66,14,66,126,126,0,0,12,16,44
,62,62,12,0,0,126,64,56,6,126,126,0
,0,124,66,
120,68,126,126,0,0,120,12,12,60,12,
12,0,0,124,68,124,68,76,124,0,0,126
,126,34,30
,66,62,0
 170 DATA 0,0,1,2,4,4,8,16,96,224,3
2,32,32,32,16,16,60,126,255,255,255
,255,126,6
0,28,62,127,127,127,62,28,0,0,0,0,0
,7,63,127,255,0,0,0,0,224,252,254,2
55,255,127
,63,7,0,0,0,0,255,254,252,224,0,0,0
,0
 180 DATA 3,15,31,62,127,127,255,25
5,192,240,120,188,126,254,255,255,2
55,255,127
,127,63,31,15,3,255,255,254,254,252
,248,240,192,1,15,1,7,9,18,39,39,22
4,0,192,32
,16,56,52,94,18,56,58,23,7,2,0,0,23
8,228,72,28,92,232,224,64
 190 DATA 63,64,71,34,25,8,24,39,25
2,2,226,68,152,16,24,228,48,79,128,
127,1,3,3,
1,12,242,1,254,128,192,192,128,255,
128,177,170,170,170,170,179,255,1,1
57,85,85,8
5,85,217,170,170,170,170,170,178,12
8,255,85,85,85,85,85,85,1,255
 200 DATA 238,132,228,36,228,0,0,0,
238,138,206,136,232,0,0,0,174,170,2
38,170,170
,0,0,0,206,168,172,168,174,0,0,0
 210 DATA 206,168,172,168,206,0,0,0
,235,170,235,200,171,0,0,0,177,42,1
78,170,177
,0,0,0,43,170,171,171,18,0,0,0,188,
160,172,36,188,0,0,0
 220 RESTORE 170: LET C=0: FOR I=64
464 TO 64727: READ I1: POKE I,I1: L
ET C=C+I1:
 NEXT I: IF C<>27825 THEN  PRINT  F
LASH 1 ;"ERREUR ENTRE LES LIGNES 17
0 ET   210
": STOP
 270 RESTORE 280: LET C=0: FOR I=64
752 TO 64935: READ A: POKE I,A: LET
 C=C+A: NE
XT I: IF C<>14897 THEN  PRINT  FLAS
H 1 ;"ERREUR ENTRE LES LIGNES 280 E
T   210":
STOP
 280 DATA 3,2,3,0,3,2,2,2,128,128,1
28,0,159,160,175,169,0,0,0,0,135,72
,87,84,0,0
,0,0,220,84,212,21,0,0,0,0,48,80,16
0,64,2,226,162,162,162,94,33,30,169
,175,160,1
75,169,169,41,57,84,84,84,84,84,87,
72,199,18,17,18,21,22,213,84,220,12
8,0,0,0,12
8,64,160,112
 290 DATA 0,0,0,0,254,129,190,162,0
,0,0,0,31,32,175,169,0,0,0,0,159,80
,95,64,0,0
,0,0,255,1,191,160,162,190,129,190,
160,160,160,224,169,169,41,41,41,47
,32,31,64,
64,64,64,64,64,64,128,160,160,160,1
60,160,160,160,224
 300 DATA 15,16,32,64,159,136,133,1
33,128,64,32,16,200,136,8,8,133,133
,136,159,6
4,32,16,15,8,8,136,200,16,32,64,128
,0,0,6,6,0,6,6,0
 310 CLS : FOR I=64256 TO 64263: PO
KE I,0: NEXT I: GO SUB 8500: PRINT
AT 1,1;"
                          ": POKE 23607,2
50: PRINT AT 2,8; INK 7;"()"; INK 2
;" ^_£abhi
jk "; INK 7;"()";AT 3,8;"*+"; INK 2
;" cdefglmno "; INK 7;"*+"
 320 PRINT AT 5,10; INK 6;"RSTU";AT
 5,15;" VWXYZ"
 330 INK 4: PRINT AT 9,5;"1";: GO S
UB 9999: PRINT " JOUER": GO SUB 999
8: PRINT A
T 10,5;"2";: GO SUB 9999: PRINT " S
AUVEGARDE": GO SUB 9998: PRINT AT 1
1,5;"3";:
GO SUB 9999: PRINT " REGLES DU JEU"
: GO SUB 9998: PRINT AT 12,5;"4";:
GO SUB 999
9: PRINT " CHANGER LES COULEURS"
 340  INK 3: PRINT AT 19,3;"© In
Order software  ";: GO SUB 9998: PR
INT "1988"
 350 INK 6: LET G$="pq": LET H$="rs
": LET X=7: LET Y=3: LET X1=0: LET
Y1=1
 360 RESTORE 440;, FOR I=1 TO 162: R
EAD A: PRINT AT X,Y;G$;AT X+1,Y;H$:
 BEEP .09,
A+2
 370 PRINT AT X,Y;"  ";AT X+1,Y;"
": LET X=X+X1: LET Y=Y+Y1
 380 IF X=7 AND Y=27 THEN  LET X1=1
: LET Y1=0
 390 IF X=13 AND Y=27 THEN  LET X1=
0: LET Y1=-1
 400 IF X=13 AND Y=3 THEN  LET X1=-
1: LET Y1=0
 410 IF X=7 AND Y=3 THEN  LET X1=0:
 LET Y1=1
 420  LET I$=INKEY$: IF I$<>"" THEN
  GO TO 450
 430 NEXT I: PRINT AT X,Y;G$;AT X+1
,Y;H$: PAUSE 50: GO TO 360
 440 DATA 0,4,7,0,4,7,12,11,9,7,9,5
,9,7,5,4,2,7,5,4,2,0,4,7,0,4,7,12,1
1,9,7,12,1
1,12,14,14,12,11,9,7,7,9,7,7,5,4,2,
7,5,4,0,4,4,4,7,7,5,4,2,7,9,7,7,5,4
,2,7,5,4,0
,12,11,9,7,9,7,5,4,2,0,12,14,12,12,
9,12,14,12,12,9,9,9,9,9,7,5,7,11,4,
7,5,12,14,
12,12,9,12,14,12,12,9,9,9,9,9,7,9,1
1,2,4,5,0,4,7,0,4,7,12,11,9,7,9,5,9
,7,5,4,2,7
,5,4,2,0,4,7,0,4,7,12,11,9,7,7,5,7,
11,9,7,7,9,11,12
 450 GO SUB 9999
 460 IF I$="2" THEN  SAVE CHR$ (18)
+CHR$ (1)+"JACK-POT" LINE 1: GO SUB
 9998: GO
TO 360
 470 IF I$="1" THEN  GO TO 2000
 480 IF I$="4" THEN  GO TO 8020
 490 IF I$="3" THEN  GO TO 510
 500 GO SUB 9998: GO TO 420
 510 CLS : GO SUB 8500: PRINT AT 2,
2;"         REGLES DU JEU"
 520 INK 5: PRINT AT 5,2;"ALORS VOI
LA C'EST UN ";: GO SUB 9998: PRINT
"*+";AT 4,
23;"()": GO SUB 9999: INK 2
 530 PRINT AT 7,2;"VOUS AVEZ AU DEP
ART 10 ";: GO SUB 9998: PRINT "./";
AT 6,25;",
-": GO SUB 9999: INK 1
 540 PRINT AT 9,2;"POUR METTRE UNE
";: GO SUB 9998: PRINT "./";AT 8,18
;",-": GO
SUB 9999: PRINT AT 9,21;"DANS LE ";
: GO SUB 9998: PRINT "*+";AT 8,29;"
()": GO SU
B 9999: PRINT AT 10,2;",APPUYEZ SUR
 ESPACE"
 550 PRINT AT 14,2;"APPUYEZ SUR UNE
 TOUCHE S.V.P": PAUSE 0
```

```
 560 CLS : GO SUB 8500: GO SUB 9998
: PRINT AT 2,2;A$(5);" ";A$(5);" ";
A$(5);"  ^
_£abhijk";AT 3,2;B$(5);" ";B$(5);"
 ";B$(5);"t cdefglmno"
 570 PRINT AT 6,2;A$(6);" ";A$(6);"
 ";A$(6): PRINT AT 7,2;B$(6);" ";B$
(6);" ";B$
(6);"t 500 ";: GO SUB 9999: PRINT "
POINTS": GO SUB 9998
 580 PRINT AT 10,2;A$(1);" ";A$(1);
" ";A$(4);AT 11,2;B$(1);" ";B$(1);"
 ";B$(4);"
t 450 ";: GO SUB 9999: PRINT "POINT
S": GO SUB 9998
 590 PRINT AT 14,2;A$(3);" ";A$(3);
" ";A$(6);AT 15,2;B$(3);" ";B$(3);"
 ";B$(6);"
t 400 ";: GO SUB 9999: PRINT "POINT
S": GO SUB 9998
 600 PRINT AT 18,2;A$(4);" ";A$(4);
" ";A$(5);AT 19,2;B$(4);" ";B$(4);"
 ";B$(5);"
t 350 ";: GO SUB 9999: PRINT "POINT
S"
 700 PRINT AT 20,5;"APPUYEZ SUR UNE
 TOUCHE"
 710 PAUSE 0: CLS : GO SUB 8500: GO
 SUB 9998: PRINT AT 2,2;A$(2);" ";A
$(2);" ";A
$(2);AT 3,2;B$(2);" ";B$(2);" ";B$(
2);"t 300 ";: GO SUB 9999: PRINT "P
OINTS": GO
 SUB 9998
 720 PRINT AT 6,2;A$(2);" ";A$(2);"
 ";A$(3);AT 7,2;B$(2);" ";B$(2);" "
;B$(3);"t
250 ";: GO SUB 9999: PRINT "POINTS"
: GO SUB 9998
 730 PRINT AT 10,2;A$(1);" ";A$(1);
" ";A$(1);AT 11,2;B$(1);" ";B$(1);"
 ";B$(1);"
t 200 ";: GO SUB 9999: PRINT "POINT
S": GO SUB 9998
 740 PRINT AT 14,2;A$(5);" ";A$(5);
" ";A$(6);AT 15,2;B$(5);" ";B$(5);"
 ";B$(6);"
 t 150 ";: GO SUB 9999: PRINT "POIN
TS": GO SUB 9998
 750 PRINT AT 18,2;A$(6);" ";A$(6);
" ";A$(2);AT 19,2;B$(6);" ";B$(6);"
 ";B$(2);"
t 100 ";: GO SUB 9999: PRINT "POINT
S"
 760 PRINT AT 20,5;"APPUYEZ SUR UNE
 TOUCHE": PAUSE 0: GO TO 310
2000 CLS : OUT 254,0
2010 PRINT AT 7,28; INK 4;"EEE";AT
 8,27;"A   B";AT 9,27;"CDDD"; INK
3;AT 10,25;"
FG";AT 11,25;"HI"; INK 6;AT 0,4;"QR
RRRRRRRRRRRRS": INK 6: PLOT 31,7
: DRAW 0,160
: DRAW 0,-160: DRAW 129,0: DRAW 0,1
60: GO SUB 9000: GO SUB 8600
2020 GO SUB 9998: LET D=1: FOR I=1
TO 20 STEP 2: FOR A=4 TO 19 STEP 2
2030   LET D=INT (RND*16)+1: LET s=
INT (RND*2)
2040  PRINT AT I,A; INK 0; PAPER 6;
 INVERSE s;E$(D);AT I+1,A;F$(D)
2050 NEXT A: NEXT I
2060 PRINT AT 9,20; PAPER 1; INK 6;
"£";AT 10,20;"a";AT 11,20;"b";AT 1
0,21; PAPER
 0; INK 7;"de": FOR I=5 TO 9: PRINT
 AT I,22; INK 7;"c": NEXT I
2070 PRINT AT 3,21; INK 2;"fgh";AT
4,21;"ijk"
2080 INK 7: PRINT AT 16,10; PAPER 0
;"xyzé": GO SUB 9999: PRINT AT 13,8
; PAPER 4;
"          ": GO SUB 9998
2090 PRINT AT 6,9; INK 6;"ùè";AT 7,
9;"¨©"
2100 PRINT AT 6,13; INK 6;"ùè";AT 7
,13;"¨©": FOR I=5 TO 8: PRINT AT I
,17; FLASH
1; INK 1; PAPER 2;"c";AT I,6;"c": N
EXT I: PRINT AT 5,6; FLASH 1; INK 1
; PAPER 2;
"dddddddddd";AT 8,7;"dddddddddd"
2110 GO SUB 9999: PRINT AT 13,8; IN
K 0; PAPER 4;"WAIT SVP"
2115 FOR I=64256 TO 64263: POKE I,0
: NEXT I
2120 RESTORE 150: LET D=631: FOR I=
1 TO 32: READ A: NEXT I: FOR I=6435
2 TO 64655
: READ A: POKE I,A: LET D=D-1: PRIN
T AT 8,28;D: NEXT I
2130 GO SUB 9998: RESTORE 8700: LET
 C=0: FOR I=64264 TO 64335: READ A:
 POKE I,A:
 LET C=C+A: LET D=D-1: PRINT AT 8,2
```

```
8;D: NEXT I: IF C<>9022 THEN PRINT
 FLASH 1;
"ERREUR EN LIGNE 8700": STOP
2140 RESTORE 8710: LET C=0: FOR I=6
4896 TO 65007: READ A: POKE I,A: LE
T D=D-1: L
ET C=C+A: PRINT AT 8,28;D: NEXT I:
IF C<>10054 THEN PRINT "ERREUR ENT
RE LES LIG
NES 8710 ET   8720"
2150 RESTORE 280 : FOR I=64752 TO 6
4895: READ A: LET D=D-1: POKE I,A:
PRINT AT 8
,28;D: NEXT I
2160  PRINT AT 8,28;"  ";AT 13,8;
PAPER 4;"      "; PAPER 0;AT 0,25
; INK 1;",
-!";AT 1,25;"./""t10"; INK 3;AT 2,2
5;"v";AT 2,26;"uuuuu";AT 2,31;"w";A
T 3,25;"x"
;AT 4,25;"x";AT 5,25;"x";AT 6,25;"ù
";AT 6,26;"uuuuu";AT 6,31;"è";AT 3,
31;"y";AT
4,31;"y";AT 5,31;"y";AT 3,26; INK 5
;"#$%&'"
2170 PRINT AT 5,26; INK 6;"0": FOR
I=0 TO 21: PRINT AT I,24; INK 4;"y"
: NEXT i:
PRINT AT 2,7; INK 0; PAPER 6;"^_£a
b hijk";AT 3,7;"cdefg lmno"; INK 4;
 PAPER 0;AT
 9,7;"()";AT 9,11;"()";AT 9,15;"()"
2180 PRINT AT 12,25;"vuuuuuw";AT 15
,25;"ùuuuuuè": FOR I=13 TO 14: PRIN
T AT I,25;
"x";AT I,31;"y": NEXT I: GO SUB 999
9: PRINT AT 13,26; INK 2;"HIGH";: G
O SUB 9998
: PRINT "t";AT 14,27; INK 5;"0"
3000 LET CREDI=10: LET sc=0
3010  RANDOMIZE : LET CO=INT (RND*1
0)
3020 GO SUB 6500: LET CREDI=CREDI-1
: LET JACK=JACK+1: GO SUB 9998
3021  BEEP .01,9: BEEP .01,20
3022 LET C1=INT (RND*6)+1: LET C2=I
NT (RND*6)+1: LET C3=INT (RND*6)+1
3023 PRINT AT 6,7;A$(C1);AT 7,7;B$(
C1);AT 6,11;A$(C2);AT 7,11;B$(C2);A
T 6,15;A$(
C3);AT 7,15;B$(C3): IF INKEY$<>" "
THEN  GO TO 3021
3030 FOR I=0 TO CO: BEEP .01,6: BEE
P .01,-20
3040 LET C1=INT (RND*6)+1: LET C2=I
NT (RND*6)+1: LET C3=INT (RND*6)+1
3050 PRINT AT 6,7;A$(C1);AT 7,7;B$(
C1);AT 6,11;A$(C2);AT 7,11;B$(C2);A
T 6,15;A$(
C3);AT 7,15;B$(C3)
3060 NEXT I
3070 FOR I=0 TO CO: BEEP .01,6: BEE
P .01,-20
3080  LET C2=INT (RND*6)+1: LET C3=
INT (RND*6)+1
3090 PRINT AT 6,7;A$(C1);AT 7,7;B$(
C1);AT 6,11;A$(C2);AT 7,11;B$(C2);A
T 6,15;A$(
C3);AT 7,15;B$(C3)
3100 NEXT I
3110 FOR I=0 TO CO: BEEP .01,6: BEE
P .01,-20
3120  LET C3=INT (RND*6)+1
3130 PRINT AT 6,7;A$(C1);AT 7,7;B$(
C1);AT 6,11;A$(C2);AT 7,11;B$(C2);A
T 6,15;A$(
C3);AT 7,15;B$(C3): NEXT I: GO SUB
9999
3140 IF C1=5 AND C2=5 AND C3=5 THEN
 GO TO 6000
3150 IF C1=6 AND C2=6 AND C3=6 THEN
 LET P1=500: GO TO 5000
3160 IF C1=2 AND C2=2 AND C3=2 THEN
 LET P1=300: GO TO 5000
3170 IF C1=1 AND C2=1 AND C3=1 THEN
 LET P1=200: GO TO 5000
3180 IF C1=1 AND C2=1 AND C3=4 THEN
 LET P1=450: GO TO 5000
3190 IF C1=4 AND C2=1 AND C3=1 THEN
 LET P1=450: GO TO 5000
3200 IF C1=1 AND C2=4 AND C3=1 THEN
 LET P1=450: GO TO 5000
3210 IF C1=3 AND C2=3 AND C3=6 THEN
 LET P1=400: GO TO 5000
3220 IF C1=6 AND C2=3 AND C3=3 THEN
 LET P1=400: GO TO 5000
3230 IF C1=3 AND C2=6 AND C3=3 THEN
 LET P1=400: GO TO 5000
3240 IF C1=4 AND C2=4 AND C3=5 THEN
 LET P1=350: GO TO 5000
3250 IF C1=5 AND C2=4 AND C3=4 THEN
 LET P1=350: GO TO 5000
3260 IF C1=4 AND C2=5 AND C3=4 THEN
 LET P1=350: GO TO 5000
3270 IF C1=2 AND C2=2 AND C3=3 THEN
 LET P1=250: GO TO 5000
3280 IF C1=3 AND C2=2 AND C3=2 THEN
 LET P1=250: GO TO 5000
3290 IF C1=2 AND C2=3 AND C3=2 THEN
 LET P1=250: GO TO 5000
3300 IF C1=5 AND C2=5 AND C3=6 THEN
 LET P1=150: GO TO 5000
3310 IF C1=6 AND C2=5 AND C3=5 THEN
 LET P1=150: GO TO 5000
3320 IF C1=5 AND C2=6 AND C3=5 THEN
 LET P1=150: GO TO 5000
3330 IF C1=6 AND C2=6 AND C3=2 THEN
 LET P1=100: GO TO 5000
3340 IF C1=2 AND C2=6 AND C3=6 THEN
 LET P1=100: GO TO 5000
3350 IF C1=6 AND C2=2 AND C3=6 THEN
 LET P1=100: GO TO 5000
3360 IF C1=3 AND C2=3 AND C3=3 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3370 IF C1=4 AND C2=4 AND C3=4 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3380 IF C1=1 AND C2=2 AND C3=3 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3390 IF C1=2 AND C2=3 AND C3=4 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3400 IF C1=3 AND C2=4 AND C3=5 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3410 IF C1=4 AND C2=5 AND C3=6 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3420 IF C1=5 AND C2=6 AND C3=1 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3430 IF C1=6 AND C2=1 AND C3=2 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3440 IF C1=1 AND C2=3 AND C3=5 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3450 IF C1=3 AND C2=5 AND C3=1 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3460 IF C1=5 AND C2=1 AND C3=3 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3470 IF C1=2 AND C2=4 AND C3=6 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3480 IF C1=4 AND C2=6 AND C3=2 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3490 IF C1=6 AND C2=2 AND C3=4 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3500 IF C1=1 AND C2=2 AND C3=4 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3510 IF C1=1 AND C2=3 AND C3=4 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3520 IF C1=2 AND C2=3 AND C3=5 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3530 IF C1=2 AND C2=3 AND C3=6 THEN
 LET P1=50: GO TO 5000
3540 IF C2=INT (RND*6)+1 AND INT (R
ND*2)+1=1 THEN  LET P1=600: GO TO 5
000
3600 GO SUB 9999: PRINT AT 8,28;"NU
L": GO SUB 9998: GO TO 3010
5000 PRINT AT 8,28;"   ": GO SUB 99
98: FOR I=1 TO 10: FOR A=0 TO 7: BE
EP .01,I+A
: PRINT AT 8,28; FLASH 1; INK A;P1;
 FLASH 0;AT 10,25; INK 3; PAPER 0;C
$(INT (RND
*3)+1);D$(INT (RND*6)+1): BEEP .01,
I: NEXT A: NEXT I: LET SC=SC+P1: PR
INT AT 5,2
6;"      ": GO SUB 9998: PRINT AT 5,
26;SC: GO SUB 9999: GO TO 3010
6000 FOR I=1 TO 3: FOR A=0 TO 7: BE
EP .01,I+A: GO SUB 9998: PRINT AT 2
,7; INK A;
 PAPER 3;"^_£ab hijk";AT 3,7;"cdef
g lmno";AT 10,25; INK 3; PAPER 0;C$
(INT (RND*3
)+1);D$(INT (RND*6)+1): GO SUB 9999
: BEEP .01,i: NEXT a: NEXT i: LET C
REDI=CREDI
+JACK: LET P1=950: GO TO 5000
6500 LET P$="          JACK-POT © T
ILT & STEPHANE DERISBOURG   INSERT
COIN !    ©
 1988  IN ORDER              "
6501 PRINT AT 14,26;"     ";AT 1,29
;"   ";AT 1,29;: GO SUB 9998: PRINT
 CREDI;AT
14,26;HGSC: GO SUB 9999
6502 IF CREDI=0 THEN  GO TO 6600
6503 FOR I=1 TQ LEN (P$)-8: PRINT A
T 13,8; PAPER 4; INK 0;P$(I TO I+8)
: RANDOMIZ
E
6510 IF INKEY$=" " THEN  RETURN
6520 PAUSE 5
6530 NEXT I: GO TO 6503
6600 GO SUB  6650: LET P$="
VOUS REJOUÉZ ? O/N            "
6610 GO SUB 9999: FOR I=1 TO LEN (P
$)-8: PRINT AT 13,8; INK 0; PAPER 4
;P$(I TO I
+8)
6620 IF INKEY$="O" OR INKEY$="o" TH
EN  PRINT AT 5,26;"      ": GO TO 30
00
6630 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n" TH
EN  GO TO 60
6640 PAUSE 5: NEXT I: GO TO 6610
6650  IF SC>HGSC THEN  LET HGSC=SC:
 RETURN
6660 RETURN
7998 GO SUB 9999
7999 STOP
8000 LET A$(1)=CHR$ (16)+CHR$ (2)+"
:;": LET B$(1)=CHR$ (16)+CHR$ (2)+"
<"+"=": LE
T A$(2)=CHR$ (16)+CHR$ (6)+">?": LE
T B$(2)=CHR$ (16)+CHR$ (6)+"àA": LE
T A$(3)=CH
R$ (16)+CHR$ (1)+"BC": LET B$(3)=CH
R$ (16)+CHR$ (1)+"DE": LET A$(4)=CH
R$ (16)+CH
R$ (3)+"FG": LET B$(4)=CHR$ (16)+CH
R$ (3)+"HI": LET A$(5)=CHR$ (16)+CH
R$ (7)+"JK
": LET B$(5)=CHR$ (16)+CHR$ (7)+"LM
": LET A$(6)=CHR$ (16)+CHR$ (4)+"NO
": LET B$(
6)=CHR$ (16)+CHR$ (4)+"PQ"
8009 LET C(4)=2: LET C(8)=6: LET C(
12)=1: LET C(16)=3: LET C(20)=7: LE
T C(24)=4
8010 LET S$="#$%&'": LET I$="pq":
LET O$="rs": LET J$="^_£abnijk": L
ET P$="cdefg
lmno": LET C$(1)="F": LET C$(2)="J
": LET C$(3)="N": LET D$(1)="G": L
ET D$(2)="K"
: LET D$(3)="L": LET D$(4)="M": LE
T D$(5)="O": LET D$(6)="P": LET P$
="HI": LET X
$=" EEE": LET Y$="A   B": LET Z$="(
DDD": RETURN
8020 CLS : PRINT AT 0,4; INK 5;"CHA
NGEMENT DES COULEURS"
```

```
8030 GO SUB 9998: LET A1=1: LET C1=
4: FOR I=4 TO 25 STEP 4: PRINT AT 3
,I;A$(A1);
AT 4,I;B$(A1): LET A1=A1+1: NEXT I:
 GO SUB 9999
8040 PRINT AT 2,0;" QUEL DESSIN A R
ECOLORER ?": PRINT #0;"< ET > POUR
 DEPLACER L
E CURSEUR": PRINT #1;"ESPACE=VALID
ER Q=QUITTER"
8060 PRINT AT 3,C1; INK C(C1); OVER
 1;"██";AT 4,C1;"██"
8070 PRINT AT 3,C1; OVER 1; INK C(C
1);"██";AT 4,C1;"██"
8080 IF INKEY$=CHR$ (8) AND C1<>4 T
HEN  LET C1=C1-4
8090 IF INKEY$=CHR$ (9) AND C1<>24
THEN  LET C1=C1+4
8100 IF INKEY$="Q" OR INKEY$="q" TH
EN  GO TO 310
8110 IF INKEY$=" " THEN  GO TO 8130
8120 GO TO 8060
8130 FOR I=1 TO 7: PRINT AT 10,I; I
NK I;"█";AT 11,I;I: NEXT I
8150 IF C1=4 THEN  LET C4=1
8160 IF C1=8 THEN  LET C4=2
8170 IF C1=12 THEN  LET C4=3
8180 IF C1=16 THEN  LET C4=4
8190 IF C1=20 THEN  LET C4=5
8200 IF C1=24 THEN  LET C4=6
8205 GO SUB 9998: PRINT A$(C4): PRI
NT B$(C4): GO SUB 9999: PRINT "NOUV
ELLE COULE
UR :": INPUT C3
8210 LET A$(C4)(2 TO 2)=CHR$ (C3):
LET B$(C4)(2 TO 2)=CHR$ (C3): LET C
(C1)=C3
8220 GO TO 8020
8500 PRINT AT 0,0; INK 5; PAPER 0;"
▟"; PAPER 1;"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
▄▄▄▄▄▄▀▀▀▀▀▀▀";
 INK 5; PAPER 0;"▙"
8510 FOR I=1 TO 5: PRINT AT I,0; IN
K 5; PAPER 1;"▌": NEXT I: PRINT AT
 6,0; INK 5
; PAPER 1;"▜"
8520 FOR I=16 TO 20: PRINT AT I,0;
INK 5; PAPER 1;"▌": NEXT I: PRINT
AT 21,0; IN
K 5; PAPER 0;"▜";AT 15,0; PAPER 1;
"▟": FOR I=7 TO 14: PRINT AT I,0;
INK 5; PAPER
 1;" ▌": NEXT I
8530 PRINT AT 21,1; INK 5; PAPER 1;
"▄▄▄▄▄▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▄▄▄▄▄
"; PAPER 0;"▛"
8560 FOR I=1 TO 5: PRINT AT I,31; I
NK 5; PAPER 1;" ▌": NEXT I: PRINT A
T 6,31; INK
 5; PAPER 1;"▛": FOR I=7  TO 14: P
RINT AT I,31; INK 5; PAPER 1;"▌":
NEXT I: PRIN
T AT 15,31; INK 5; PAPER 1;"▜": FO
R I=16 TO 20: PRINT AT I,31; INK 5;
 PAPER 1;" ▌
": NEXT I: RETURN
8600 RESTORE 8610: FOR I=1 TO 16: R
EAD V$,W$: LET E$(I)=V$: LET F$(I)=
W$: NEXT I
: RETURN
8610 DATA " !","""#","$%","&'","()
","*+",",-","./","01","23","45","67
","89",":;"
,"<"+"=",">?","àA","BC","DE","FG","
HI","JK","LM","NO","PQ","RS","TU","
VW","XY","
Z°","ç§","^_"
8700 DATA 24,127,255,216,216,216,25
4,127,27,27,27,27,255,254,24,0,127,
128,128,12
8,126,1,1,255,127,64,64,64,64,64,64
,127,60,102,66,90,90,66,36,24,252,2
04,204,252
,224,240,216,207,127,64,64,120,64,6
4,64,255,63,64,191,181,170,191,64,6
3,252,2,25
3,85,173,253,2,252
8710 DATA 15,16,32,64,159,136,133,1
33,128,64,32,16,200,136,8,8,133,133
,136,159,6
4,32,16,15,8,8,136,200,16,32,64,128
,0,0,6,6,0,6,6,0,0,0,0,255,255,0,0,
0,0,0,0,25
5,255,192,192,192,0,0,0,255,255,3,3
,3,192,192,192,192,192,192,192,192,
3,3,3,3,3,
3,3,3
8720 DATA 192,192,192,255,255,192,1
92,192,3,3,3,255,255,3,3,3,192,192,
192,255,25
5,0,0,0,3,3,3,255,255,0,0,0
9000 LET D=768: LET C=0: RESTORE 90
10: FOR I=64256 TO 64767: READ A: P
OKE I,A: L
ET D=D-1: PRINT AT 8,28; INK 2;D: L
```

```
ET C=C+A: NEXT I: IF C<>74873 THEN
 PRINT  FL
ASH 1; INK 2; PAPER 7;"ERREUR ENTRE
 LES LIGNES 9010 ET      9080": STOP

9010 DATA 127,170,255,170,255,170,2
55,170,254,171,249,175,229,191,149,
255,255,16
9,253,167,245,159,213,127,213,191,1
17,239,93,251,87,254,85,170,127,176
,97,166,10
0,169,85,170,253,14,133,102,37,150,
105,164,102,161,112,191,85,170,149,
38,101,134
,13,254,85,170
9020 DATA 255,192,224,240,248,252,2
54,255,255,15,31,63,125,249,241,225
,252,248,2
41,227,199,143,159,255,193,193,225,
241,249,253,255,255,64,167,83,41,20
,74,101,11
4,2,229,202,148,40,82,166,78,114,10
1,74,20,41,83,167,64,78,166,82,40,1
48,202,229
,2
9030 DATA 255,255,0,217,140,6,3,1,2
55,255,0,155,49,96,64,128,2,6,12,15
2,192,0,25
5,255,192,96,48,25,3,0,255,255,219,
128,63,191,176,51,181,182,219,1,252
,253,13,20
4,109,173,181,182,51,176,191,63,128
,219,109,173,204,13,253,252,1,219
9040 DATA 255,255,0,255,255,129,129
,133,207,231,240,119,183,177,177,17
7,141,249,
245,13,248,240,128,128,177,191,191,
192,255,127,1,1,255,128,128,129,254
,164,200,2
54,255,1,225,17,79,229,233,79,129,1
28,128,255,146,164,201,255,17,225,1
,255,73,14
7,37,255
9050 DATA 17,138,68,40,17,138,68,40
,4,34,81,136,20,34,81,136,17,138,68
,32,17,138
,68,32,4,34,81,136,20,34,81,136,255
,255,255,255,252,59,199,251,241,246
,199,183,1
23,253,254,252,253,254,254,254,156,
97,254,255,249,246,247,247,239,223,
63,127
9060 DATA 255,37,37,255,73,73,73,25
5,255,73,73,255,36,36,36,255,73,73,
73,73,255,
145,145,145,36,36,36,36,255,18,18,1
8,255,255,232,234,232,170,223,255,2
55,255,149
,179,179,149,255,225,198,214,198,22
2,222,223,255,255,59,187,187,187,59
,255,255,2
55
9070 DATA 0,24,36,66,90,66,36,24,66
,36,24,0,24,36,66,90,0,24,36,66,90,
66,36,24,6
6,36,24,0,24,36,66,90,249,210,164,2
00,145,34,66,157,199,51,9,132,66,66
,65,177,16
1,158,66,66,33,144,204,227,137,114,
132,137,147,37,75,159
9080 DATA 255,130,250,139,136,239,1
61,251,255,165,165,165,61,39,149,20
5,143,249,
145,241,199,221,149,255,205,149,37,
37,47,233,9,255,85,255,106,223,117,
223,118,22
1,85,254,171,254,91,238,187,238,119
,221,119,218,127,213,127,170,187,11
0,251,174,
251,86,255,170
9090  LET C=0: RESTORE 9100: FOR I=
64768 TO 65023: READ A: POKE I,A: L
ET D=D-1:
PRINT AT 8,28; INK 5;D: LET C=C+A:
NEXT I: IF C<>32125 THEN  PRINT  FL
ASH 1; INK
 5;"ERREUR ENTRE LES LIGNES 9100 ET
 9120": STOP
9100 DATA 255,255,231,231,231,231,2
31,231,231,231,231,231,231,231,231,
231,231,23
1,231,231,129,195,231,255,213,171,2
13,171,213,171,213,171,255,170,85,1
70,85,170,
85,255,85,171,85,171,86,174,92,240,
0,0,1,3,3,7,7,15,126,255,255,255,25
4,255,255,
255,0,0,128,192,192,96,96,176,15,15
,7,7,3,3,1,0,255,255,255,255,254,25
4,255,255,
176,176,96,96,192,192,128,0
9110 DATA 64,237,64,8,221,8,64,237,
129,219,129,16,187,16,131,204,1,178
,4,25,50,2
28,73,146,64,8,219,4,72,49,82,164,1
77,210,36,73,146,36,73,146,36,73,14
6,36,73,14
6,36,73
9120 DATA 128,77,32,152,76,39,146,7
3,129,219,129,8,221,8,193,51,2,183,
2,16,187,1
6,2,183,36,146,73,36,146,73,36,146,
141,75,36,146,73,36,146,73,2,16,219
,32,18,140
,74,37,255,160,80,44,27,6,1,0,255,4
2,82,82,63,192,191,127,255,84,74,74
,252,3,253
,254,255,5,10,52,216,96,128,0,128,1
28,128,129,135,158,255,170,1,1,1,12
9,97,249,1
27,171,213,254,159,134,129,128,128,
128,85,255,121,225,129,1,1,1
9130 RETURN
9500 INK 6: PRINT AT 4,0;" ▄▀▀▀▀▀▀▀▀
▀▄▀▀▀▀▄ ▄▀▀▀▀▄▄▀▀▀▀▀▀▀▀▄ "
9510 PRINT AT 5,0;"█ "; INK 2; PAPE
R 1;"█▀▀▀▀▀▀▀█"; PAPER 0;" "; PAPER
 1;"█▀▀▀█"; I
NK 6; PAPER 0;" ▀▄▀"; INK 2;" █"; PAP
ER 1;"▀▀▀▀"; PAPER 0;"█ "; INK 6;"▀ "
; PAPER 1; I
NK 2;"█▀▀▀▀▀▀▀▀▀█"; PAPER 0; INK 6;" █
"
9520 PRINT AT 6,0;"█ "; PAPER 1; IN
K 2;"█▄▄     ▄▄█"; PAPER 0;" "; PAPER
 1;"█   █"; P
APER 0;"  █"; PAPER 1;"    "; PAPER
 0;"█  "; PAPER 1;"█▄▄     ▄▄█"; PAPER
 0; INK 6;" █
"
9530 FOR I=7 TO 9: PRINT AT I,2;"█
"; PAPER 1; INK 2;"█   █"; PAPER 0;
"   "; PAPER
 1;"█   █"; PAPER 0;"  █"; PAPER 1;
"   "; PAPER 0;"█   "; PAPER 1;"█
 █"; PAPER 0
; INK 6;" █": NEXT I: PRINT AT 7,0;
" ▀▄▄ ";AT 7,28;" ▄▄▀ "
9540 PRINT AT 10,2;"█ "; PAPER 1; I
NK 2;"█   █"; PAPER 0; INK 6;"  ▄█ ";
 PAPER 1; IN
K 2;"█   █"; PAPER 0;"  █"; PAPER 1
;"   ▀▀"; PAPER 0;"█ "; PAPER 1;"█
  █"; PAPER
0; INK 6;" █"
9550 PRINT AT 11,2;"█ "; PAPER 1; I
NK 2;"█▄▄▄▄█"; PAPER 0; INK 6;" ▄▀█ ";
 PAPER 1; IN
K 2;"█▄▄▄▄█"; PAPER 0; INK 6;" ▄▀▄"; I
NK 2;" █"; PAPER 1;"▄▄▄▄▄▄"; PAPER 0
;"█ "; INK 6;
"▄ "; INK 2; PAPER 1;"█▄▄▄▄█"; PAPER
0; INK 6;" █"
9560 PRINT AT 12,2;" ▀▄▄▄▄▄▀  ▀▄▄▄▄▀
 ▀▄▄▄▄▄▄▄▀▀▄▄▄▄▄▀ "
9570 PRINT AT 13,10;"MICROLOISIRS";
AT 15,12; INK 5;"PRESENTE"; INK 4;A
T 17,8;"J
A C K   P O T";AT 21,0; INK 3;"PATI
ENCE...": RETURN
9997 STOP
9998 POKE 23607,250: RETURN
9999 POKE 23607,60: RETURN
```

INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans le n° 59, dans le n° 59 bis et à paraître dans le n° 61 (sous réserves de modifications), classés par ordre alphabétique.

VENTES

COMMODORE

Vends C64 + 1541 + adapt. Péritel + Joy + 100 jeux dont Commando, Bruce Lee, Rambo... Et utilitaires + livres état neuf. Prix : 2 800 F. **Laurent BARRIER, 46, rue St-Exupéry, 91070 Bondoufle. Tél. : 60.86.15.82.**

Vends C64 + 1541 + lecteur K7 + nbrx jeux + Fasload et revues : 1 800 F.
Vends 1541 seul. 900 F. Le tout en t.b.é. **Guy BELAMICH, 9, rue Jean-Mermoz, 94130 Orly. Tél. : 40.36.09.73.**

Vds C64 + lect. 1541 + 1530 + K7 + 50 disk + 100 jeux + livres + 2 joysticks + moniteur Taxan (neuf : 3 700 F) + cordon Péritel, t.b.é : Le tout : 5 000 F. **Emmanuel PETIT, Clos de Belvoye, Damparis, 39500 Tavaux. Tél. : 84.81.96.67 (après 19 h).**

Vends C64 + lect. 1541 + joyst. + lect. cass + cordon Péritel + power Cartridge + nbrx jeux sur disks + factures. Le tout en t.b.é : 4 300 F **Alexandre BRIGANTI, 44, Bd Diderot, 75012 Paris. Tél. : 46.28.24.88 (après 20 h).**

Vds Commodore C64 Pal + lecteur 1541 + lecteur cass + nombr. logiciels + boîtier disk, 3 500 F à débat. Cart. Sega 150 F, CBS 100 F à 150 F, Roll et cont. 250 F. **André GAZELCZAK, 10, rue du Panorama, 42240 Unieux. Tél. : 77.61.89.97.**

Vds 6128 couleur + nbrx jeux originaux + house + joyst. + doubleur + manuel + garantie 1 an. Le tout : 4 800 F. **Raphaël ZARD, 283, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : 43.40.51.73.**

Vds C128 + drive 157 (garant. 1 an et demi) + 2 lect. K7 1530 et 1531 + power cart. + conv. RVB + btes rang. + 2 joyst. + nbrx disk jeux. Prix à voir. Si poss. Nantes. **Thierry LE COROLLER, 34, bd du Tertre, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.46.53.24.**

Vds Commodore 64 + disk 1541 + mon. 1802 + imprimante MPS 801 + joystick + Geos + util. + livre + news + bte rangement : 3 500 F à déb. **Laurent MAURICE, 21, passage Dubail 75010 Paris. Tél. : 42.01.63.84.**

Vds C64 + 1541 + 1530 + power Cartridge + joysticks + trentaine de jeux (Def. of Crown, Guild Thieves, etc) : 2 400 F. Le tout + moniteur vert (Thomson) : 2 990 F. **Bertrand COCHET, 18, avenue du général Leclerc, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.21.41.16.**

Vds C64 + 1541 + nbrx programmes + livres. Faire offre pour le tout. Echange progs sur Amiga 500. Vds interface C64/128 pour Citizen 120 D. **Bernard DEBARRE, 2, rue des Plants Verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.**

Vds C64 + 1541 + 1530 + impr. joy. + livres + listing + disquettes + docs : 3 500 F à débattre. **Christophe, Antony (92). Tél. : 46.68.83.90.**

Vds Commodore 64 + lecteur de K7 + lecteur de disks + 70 disquettes de jeux et utilitaires + pleins de bouquins... 1 650 F. **Jean-Yves CORNU, 97, avenue du Gal-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : 45.40.85.04.**

Vds K7 originales C64 : California Games, Slap Fight... 30 F chacune. Vends aussi dix originaux : Platoon 100 F, Pirates (notice française) 45 F. **Frédéric MAZZINI, 36 BD Anatole-France, 93300 Aubervilliers. Tél. : 43.52.04.39.**

Vends C 128 + moniteur couleur 1901 40/80 col. + drive 1541 + lect. K7 1530 + imprimante MPS 801 + nbx jeux + livres + joyst. Prix : 4 000 F. **Jean-Marc CENDRIE, 10, square Jean-Baptiste-Clément, Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.04.46.46.**

Vends C 64, lect. + disk, joystick + TV N/B + nbx jeux et utilitaires. Le tout : 2 000 F. **Roger HUGOT, 83, rue Baudricourt, 75013 Paris. Tél. : 45.85.46.90.**

Vends C 64 + Power cart. + lecteur disk 1541 + 1530 + moniteur coul. + imprimante Citizen 120 D + nbreux jeux + boitier rang. disk + joystick pro + 130 disk + Geo. Prix : 6 500 F. **Williams VERVEY, village La Rousserie, 50112 Regneville-Mer. Tél. : 33.45.00.27.**

PETITES ANNONCES

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT. Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 5 du mois précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :



Vends C 64 + moniteur couleur 1801 + lecteur cassettes 1530 + Game Killer + souris + joysticks. Prix : 2 600 F (excellent état). Vends aussi 110 jeux (originaux). **Sébastien LENGLET, 26 rue Martin, 76320 Caudebec-les-Elbeuf. Tél. : 35.77.25.00.**

Vends C 128 + moniteur coul. 40/80 col. + lecteur disq 1570 + Péritel + manette + doc + nbx jeux + boîtes de rangement. Prix : 4 490 F t.b.é. **Gilles REGAUD, 15, rue Kepler, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.73.09.**

Vends unité centrale C 64 (clavier). Prix : 600 F et cherche pour Amiga lecteur 5 1/4 pouces à moins de 900 F. **Laurent PEROT, 6, place de Vendée, 91430 Igny. Tél. : 69.41.11.20.**

C 64 + 1541 + 1530 + adap. Péritel + docs + news. Prix : 2 500 F. Echange news pour C 64 + disk + fais. digit. son pour qui veut. Vends Oric/Atmos + synthét. vocal, etc. Prix : 950 F. **Joseph DIASIO, quartier Mermoz, bât. D n° 2, 54240 Joeuf. . Tél. : 82.46.95.12.**

Vends 60 originaux récents en K7 pour C 64 à prix intéressant. Liste contre 2 timbres à 2,20 F. **Marc TIMI, quartier l'Olivier, 04350 Malijai. Tél. : 92.34.02.83.**

Urgent ! Vends C 128 Péritel (t.b.é.) + 1531 + 1541 (sous garantie) + joystick + nbx logs + livres. Le tout : 3 000 F (prix justifié). **Laurent BUISSIER, 2, rue Veuve-Crozet, 69240 Thizy. Tél. : 74.64.07.23.**

Vends C 64 II + 1541 II + 1531 + tout le mat. + 120 disks + 16 jeux K7 originaux. Prix par téléphone. Si possible au dessus de 3 000 F. **Nicolas DESCHAMPS, route d'Orbais, 51270 Montmort-lucy-le-Baizil. Tél. : 24.59.15.04.**

Vends C 128 + drive 1571 + écran couleur 1901 + impr. Star NL10 + nbx log. + docs + papier + synth. vocal. Prix : 7 000 F. **Christophe MACLOUD, 3, rue Paul-Valéry, 28000 Chartres. Tél. : 37.34.57.43.**

Vends C 64 Péritel + lecteur disk 1541 + lect. K7 1530 + 2 joysticks + nbx jeux en disk et K7 (dont news). Prix : 2 400 F. **Gilles CADEAU, 12, rue du Général-de-Gaulle, 78780 Maurecourt. Tél. : 39.74.90.04.**

Vends logiciels musicaux : Pro 24 ; éditeur de DX, FB01, DX7 sur ST ou C 64 : prix très bas. Vends également synthétiseurs (prix bas). **Mickael ANKRI, 28, boulevard Charles-de-Gaulle, 91540 Mennecy. Tél. : 64.57.37.00.**

Vends C 64 + moniteur couleur + nbx jeux + lecteur de K7 + livres. Prix : 1 799 F (moniteur seul : 899 F). Alors ? **Isabelle GUEGUEN, 82, rue des Martyrs, 75018 Paris. Tél. : 42.54.97.22.**

Vends C 64 + moniteur + lecteur K7 + 13 jeux + joystick + livres. Prix : 3 500 F, t.b.é. **Jacques FARALDO, le nouvel hameau des Cabrolles, 11, allée du Vallon, 06500 Menton. Tél. : 93.28.00.73.**

Vends C 64 + 1541 + 1531 + joystick + conv. RVB + cordon moniteur + Power cartridge + housse + très nbx logiciels + boites. Prix à débattre. **Olivier et Laurent RIHOUET, 9, avenue de Rochegude, 92000 Nanterres. Tél. : 47.25.24.27.**

Vends sur C 64 et C 128 disk. Anciens jeux et super news. Très bas prix. Mettre un timbre pour réponse. **Jean-Marc LOUVET, 38, rue Emile-Zola, 59187 Dechy.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + nbx disk et K7 + imprimante Brotherh 1009 + interfaces + extension + revues + livres. Le tout : 3 500 F. **Thierry SUARD, CPR de Bullion, bât. du personnel, 78830 Bonnelles.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + jeux + livres. Prix : 1 500 F. Moniteur couleur : 2 000 F et consoles coul. N/B 200/100 F et radio cassettes 2 × 10 W : 500 F. **Loïc CHARPENTIER, 27, avenue du Général-de-Gaulle, bât. E 12, 77210 Avon. Tél. : 60.72.24.49.**

Vends Power cartridge pour C 64. Prix : 200 F. Vends aussi une dizaine de programmes originaux. Prix : 100 F (C 64). **Stéphane ASSAEL, 397, corniche John-Kennedy, 13007 Marseille. Tél. : 91.22.11.01 (après 19 h).**

Vends CBM 128 + 1571 + nbx diks et jeux news + livres. Prix : 3 500 F. Vends CBM 64 N + 1530 + nbx jeux : 2 500 F + joysticks. Vends Tilt... **Eric GRAS, 648, chemin des Broquetons, 84140 Montfavet. Tél. : 90.23.93.56.**

Vends ensemble ou séparément C 64 + 1530 + 1541 + Power cartridge + adaptateur Péritel + nbx jeux + revues. Prix à débattre. **Jérôme FOSSE, 21, allée des Saules, 78480 Vernevil-Seine. Tél. : 39.65.86.01.**

Vends C 128/64 + lecteur disk + lecteur K7 + moniteur mono HR Philips + joysticks + très nbx jeux + doc importante, t.b.é. (87). Prix : 5 800 F à débattre. **Benoît RANDONNET, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.80.30.41 (en soirée).**

Vends C 64 Pal + lect. cass. + 2 manettes + 20 programmes (b.é., peu servis) vendus dans leurs boîtes originaux avec notices. Prix 2 000 F. **Didier VICTORS, 4, rue Albini, Roquebrune-Cap-Martin, 06190 Carnoles. Tél. : 93.41.61.00.**

Vends C 128, bon état. Vends aussi Amiga 500, état neuf. **André ROHARD, Paris. Tél. : 46.36.13.84 (après 20 h)..**

Vends C 64 RVB, lecteur disk et K7, Power cart. + 150 disk + plein de jeux et news (3 Stooges, Io, Bionic, Sinbad...), livre, emb. origine, t.b.é. Prix : 4 500 F à débattre. **Samuel FECHEROLLE, 3, rue du Maréchal-Foch, Verneuil-sur-Serre, 02000 Laon. Tél. : 23.23.52.58.**

Vends Commodore 64 : 1 100 F + lecteur K7 : 300 F + moniteur couleur : 1 700 F + 21 cassettes : 800 F ou l'ensemble : 3 000 F. **Patrick GILLET, 48, rue Cheret, 94000 Créteil. Tél. : 48.99.69.96 (après 18 h).**

Vends C 64 + 1541 version 2 + 1530 + 2 joysticks + nbx jeux disk et K7 + revues, t.b.é.. Prix : 2 800 F. **Vincent LE GALLIC, 10, rue P.-Kohlmann, 92160 Antony. Tél. : 46.60.79.94 (après 19 h 30).**

Vends super hits originaux C 64 sur K7 : Platoon, Infiltrator, Mandragore, Sum Games I et II. De 20 à 40 F. Demandez la liste ! **Olivier BILLARD, allée des Sorbiers-Chasné-Illet, 35250 Saint-Aubin-d'Aubigne. Tél. : 99.55.65.89.**

Amiga : cherche contacts tous pays pour échange programmes. Envoyez vos listes SVP. **Alain JUNOD, Rte Berne 24, 1010 Lausanne. Tél. : 21.32.65.36.**

Echange hot news sur Amiga. Cherche plans pour me monter un digitaliseur audio ou toute extension hard. Cherche digits de Hard Rock ! **Christophe SUAREZ, chemin d'Esquerre, Pouey Ferre, 65100 Lourdes. Tél. : 62.32.92.14.**

Vends Amiga 500 + moniteur 1084 + joystick + disq (jeux et utilitaires). Acheté il y a 6 mois et sous garantie. Le tout 6 500 F. **Eric BALAIRE, 59, avenue Victor-Hugo, 29270 Carhaix. Tél. : 98.93.75.07.**

Cede Amiga 500 + ext. 512 K + perfect sound + moniteur coul. + 2 joysticks + nbreux disks + nbreux contacts pour news non séparés : 8 000 F (sous garantie). **Jérôme CORNU, 18, rue Duquesne, 69006 Lyon. Tél. : 78.94.14.49.**

Vends Amiga 500 + digit. son (perfect sound) + nbreuses disq. + 2 boîtes rangement. Amiga + digit. son : 5 300 F + 700 F disq. (+ joystick + livres + docs). Urgent. **Erick MONFREDO, Salle verte, 26230 Grignan. Tél. : 75.46.55.93.**

Vends lecteur 5 1/4 pour Amiga : 1 500 F. Recherche doc Ultima 4, BT2. Vends original Gettysburg 120 F port compris. **Jean-Louis DEYRIS, 129, Res les Fougères, 33480 Castelnau de Medoc. Tél. : 56.88.87.13.**

Vends Amiga 1000 + moniteur 1081 + 2 jeux : 6 000 f. Mémoire 1 mega : 5 550 F. Future sound : 1 000 F. Digi-view + camera + objectif : 3 000 F. **Philippe POULLE, 12, rue Joliot-Curie, 28100 Dreux. Tél. : 37.42.38.83.**

Loue ou vends disks, une cinquantaine sur Amiga pour débutants ou autres. News et classiques. Recherche X-07 matériel bons prix. **Pascal EVRARD, 176, rue Saint-Honoré, 80000 Amiens. Tél. : 22.89.69.85.**

Vends originaux recents sur Amiga et échange dernières nouveautés. Contacter **Frédéric au 20.06.27.16 le soir ou le week-end.**

Vends logiciels Amiga (20) pour 400 F. Vends Amiga 500 + moniteur + joystick pour 8 500 F (nbreux log. en +) : machine en super état. **Christophe PALAYER, Les Cessards, 26730 Hostun. Tél. : 75.48.83.54.**

Possesseur Amiga vends C 128D + joystick + nbx jeux + superbase + livres + lecteur cassette 1530 : 2 000 F. **Michel PERNOT, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.71.83.64.**

Vends Amiga 500 neuf (boîte non ouverte) gagné à un concours + garantie + câble + jeux : 4 300 F. Vends aussi moniteur couleur sans son : 1 000 F. **Arnaud MORENO, 40, rue de la Noise, 92140 Clamart. Tél. : 46.42.14.91.**

Vends ou échange contre Amiga 500, Apple IIE moniteur 2 drives, carte feline, disks, livres, docs : 4 000 F. **Patrick BARRE, 2, rue Hélène-Muller, 94320 Thiais. Tél. : 48.52.30.22.**

Vends Amiga 2000 + carte PC + drive A 2010 interne + 1084. Neuf 3 500 F. Prix : 1 900 F. Vends magnétoscope portable JVC + caméra vidéo JVC. A débattre. **Jean-Marc MAZIERE, 205, rue Desaix, app. 121, 91000 Evry. Tél. : 64.97.91.01.**

Vends 150 Hebdogiciels : 450 F. Lecteur K7 C 64 neuf : 100 F. Récepteur Marc NR 82F1 toutes bandes OC, FM, air, marine, police, etc. 2 000 F. Sur place uniq. **Thierry MACAIGNE, B.P. 20, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.30.65.93.**

Vends jeux sur Amiga très bas prix. Envoie la liste si nécessaire. J'ai Starray, Carrier Command, Impossible Mission II et beaucoup d'autres. **Guillaume FRANÇOIS, 11, rue François-Lavieille, 50100 Cherbourg. Tél. : 33.93.08.92.**

Vends Amiga 2000 + carte PC + drive A 2010, neuf. Prix : 1 900 F et aussi drive externe A 1010 neuf. Prix : 1 490 F. Recherche originaux Amiga et PC. **Jean-Marc MAZIERE, 205, rue Desaix, 91000 Evry. Tél. : 64.97.91.01.**

Vends Amiga 1000, fév. 87, 512 ko, clavier Qwerty, moniteur couleur A 1081, cable imprimante, le tout : 5 000 F. **Alain CODACCIONI, 71, av. de Paris, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 43.74.33.29.**

Vends originaux de Fire Power, Arctic Fox, Crazy Cars pour Amiga 500. Pour le prix de 100 F pièce (ou 250 les 3). **Christian BREDIN, ESSA 3e compagnie, 69998 Lyon.**

Vends C 64 + 3 joysticks + nbrx jeux et livres. Prix : 2 500 F. **Sylvain BEAUDOUIN, 112, rue St-Denis, 77400 Lagny. Tél. : 64.30.24.71.**

THOMSON

Vends TO 8 + lecteur disq. + mono couleur + L.E.P. + souris + mallette colorpaint + studio + nombreux jeux, disq., K7. Livres. Prix : 4 600 F (non vendu séparément). **Émile PALMERI, 23, rue des Huilliers, 57220 Boulay. Tél. : 87.79.29.10.**

Vends TO 8 + lecteur disq. 3 1/2 + moniteur couleur + souris + crayon optique + 2 joysticks + 3 disq. vierges + 60 jeux (utilitaires) + revues + boitier. Neuf : 7 500 F. Prix : 6 000 F (à débattre) **Cyril AMORETTI, 30, chemin Vallon-de-Toulouse, résidence Val-Fleury, 13009 Marseille. Tél. : 91.75.69.75 (après 18 h).**

Vends TO 16 + moniteur couleur + double lecteur de disq. TO 16 XPDD. Etat neuf (déc. 87. Valeur : 10 000 F, vendu 8 000 F. **Francis TRANCHANT, 17 bis, rue Pierre-Brossolette, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.54.06.24.**

Vends TO 9 UC + clavier + crayon optique : 1 500 F. Jeux TO 8-9-9+ : 34 D 31/2 + 2 cart. + 1 K7 B-Head pour MO 5, TO 7 : 1 = 60 F, 2 = 100 F, 3 = 140 F, 4 = 170 F et Sega : Out run, Sp. Har : 1 = 130 F, 2 = 250 F. **Patrick NALLINO, 1, impasse les Malines, 91090 Lisses. Tél. : 60.86.23.25.**

Vends The Monkey's Club pour TO 8, 9, 9+. Vends ou échange news (30 F) en tout une soixantaine de softs. **France MARTY, quartier de Pic, 09100 Pamiers. Tél. : 61.67.04.92 (après 19 h).**

Vends TO 8 (250 Ko) + drive 3,5 pouces + 28 originaux, prix : 3 490 F. **Gautier GREMMO, 16, résidence la Champagne, 94520 Périgny-sur-Yerres. Tél. : 45.98.89.40.**

Vends MO 5 (clavier Mec) + Lep + extension musique et jeux + 1 manette + jeux + éducatifs + 5 livres + revues. Le tout cédé à : 1 200 F. **Anthony PIOROWICZ, 2, avenue Galliéni, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.41.38.17.**

Vends MO 6 K7 sans moniteur avec 2 manettes + nbx jeux + guide. Le tout : 2 000 F. **Laurent SEOUDY, 28, rue de la République, 94220 Charenton. Tél. : 43.68.94.70.**

Vends Thomson TO 8 + moniteur + drive 3 p. 1/2 + nbx logiciels + manettes. Prix à débattre. Vends Apple 2 E + drive + moniteur + joystick + nbx logiciels. Prix à débattre. **Jérôme GRANGE, Clemencieux Vernosc, 07100 Annonay. Tél. : 75.33.21.26.**

Vends U.C. TO 8 + lecteur disq. 3 1/2 + guide + crayon optique + joysticks + nbx jeux (Sorcery, The Way of the Tiger) + compil (The Athletes...), le tout : 4 200 F. **Hervé MORCILLO, quartier de l'Eglise, Epinouze, 26210 St-Sorlin-en-Valloire. Tél. : 75.31.73.04.**

Vends TO 8 + lecteur disq. 3 1/2 + 3 joysticks + 40 jeux + éduct. + utilit. + 5 livres + Péritel (t.b.é., déc. 87). Valeur réelle : 5 550 F, vendus 3 000 F. **Gaël DURET, 106, avenue Côteaux-Fleuris, Californie, 83320 Carqueranne. Tél. : 94.57.63.04.**

Vends jeux pour MO-TO K7, originaux. Prix : 50 F l'un (19 jeux). Liste sur demande (Rodeo, Oceania, Forth, Space Tunnel...). **Eric DUBOIS, 100, allée Belledonne, 38610 Gières. Tél. : 76.89.44.95.**

Vends MO 5 + Lep + moniteur + crayon optique + nbx jeux (Arkanoïde, Lorann, Stone Zone), le tout : 2 500 F. **Yann LE YHUELIC, 3, allée Maryse-Hilsz, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.92.80.**

Vends moniteur Thomson (couleur) état neuf : 1 750 F. Vends moniteur Amstrad couleur : 800 F. Echange softs Atari ST. Joindre listing softs. **Cédric JARDIN, 12, rue Anatole-France, 91800 Epinay-sous-Sénart. Tél. : 60.47.13.73.**

Vends TO 770 + Lep + lecteur disq. QDD + ext. mus. jeux + 2 manettes + jeux K7/disq. : 2 000 F + cadeau au premier : Colorpaint + ext. incrustation vidéo. **Martial HAUTEREAU, 26, rue de Bessancour, 95480 Pierrelaye.**

Vends TO 9 + moniteur couleur + extension jeux + joysticks + livres + initia. + nbx jeux (originaux) : 3 000 F. Le tout en très bon état. Vends également Atari 2600 + 8 jeux : 1 200 F. **Stéphane TOEUF, 21, allée du Petit-Trot, 59840 Lompret.**

Vends TO 9 + moniteur couleur + interface manette + crayon optique + nbx jeux (Blueberry, OK Cowboy, etc.). Tout t.b.é. **Alexandre FLORES, 3, allée de la Chartreuse, 38130 Echirolles. Tél. : 76.22.22.59 (après 18 h).**

Vends programme pour TO 9, TO 8 (Sortilège, Avenger, Mission en rafale, etc.), 100 à 150 F chaque. **Florian L'HOSTIS, 2, allée Urbain-Leverrier, 93420 Villepinte. Tél. : 43.83.10.04.**

Vends MO 5 + clavier Meca + ext. mus. + 2 manettes + crayon optique + Lep : 1 000 F + 8 livres : 400 F + 25 jeux, 50 à 200 F un + Incrust vidéo + Contro de Comm. : 500 F. Le tout t.b.é. **Eric BERAUD, Chalet-des-Oches, 05220 Monetier-les-Bains. Tél. : 92.24.45.13.**

Vends TO 9 couleur t.b.é. + nbx jeux + interface jeux + socle + 2 disq. vierges. Prix : 3 000 F. **Alain KAUFMAN, 5, bd des Diables-Bleus, 38100 Grenoble. Tél. : 76.47.97.09.**

Vends TO 9 avec disq. + magnéto K7 + plusieurs livres sur micro. Urgent. **Patrick METAYER, 37, rue du Docteur-Guichard, parc Fleuri « C », 49000 Angers. Tél. : 41.88.00.18 (ap. 20 h).**

Vends TO 8 + lecteur disq. + moniteur couleur (1988) + 10 disq. vierges + livres. Valeur : 5 500 F, vendu 3 000 F (sous garantie). **Serge DASSY, 3, allée du Beaujolais, 77150 Lesigny. Tél. : 60.02.07.27.**

Vends MO 5 + Lep + ext. mus. et jeux + manette + crayon optique + adaptateur Péritel + assembleur + nbx jeux + docs. Le tout : 1 300 F. **Franz CANTARANO, 47, avenue du Président-F.-Rossevelt, 94320 Thiais. Tél. : 48.84.26.95 (après 18 h).**

Urgent vends TO8 très peu servi + manuel : 1 000 F à débattre. Possibilité d'avoir des jeux sur disc. à prix intéressant. **Jean-Christophe RICOSSAY. Tél. : 43.44.16.77, après 18 h 30.**

Vends TO7/70 + lecteur K7 + 1 joystick + 4 cartouches + nbx jeux (Sortilèges, Flipper, Geste d'Artillac, Mandragore, etc.). 2 500 F. **Thomas FASSOLIS, Le Fournet Capdrot, 24540 Monpazier. Tél. : 53.22.65.82.**

Vends nbx jeux pour TO7/70 en K7. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Vends TO9 + (VC + souris + cartouches Colorpaint + Studio + nbx jeux) + Paragraphe + Multiplan + communi. (Mode 1). Vendu : 7 000 F (le tout). **Michel REIX, allée de la Moucheny, 23320 Saint-Vaury.**

Vends TO9 (disk) + imprimante + nbx jeux (originaux) + Colorpaint + Studio + lecteur cas. TO7/70. Valeur : 9 000 F, vendu : 3 500 F. **Olivier GUERARD, 8, allée Jeanne-d'Arc, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.81.49.**

Vends TO7/70 (clavier + lecteur de K7 + 30 jeux + manettes + 2 livres + revues + Basic). Idéal pour commencer. Valeur : 7 500 F, vendu : 2 500 F, à débattre. **Daniel LAURENT, 57, rue Boissonade, 75014 Paris. Tél. : 43.35.20.65.**

Vends MO6 clavier + lecteur de cassette + 23 jeux + livre pour MO6. Le tout : 1 500 F ou échange avec un Commodore 64. **Muhammed Nihat YIGIT, 135, avenue Lénine, bât. A 3, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.29.87.80.**

Vends TO9 + imprimante + moniteur couleur + nombreux logiciels + nombreux périphériques (Midi, synthétiseur vocal...). Prix à débattre. **Jérôme AERTS, 60, avenue Paul-Chandon, 51200 Epernay. Tél. : 26.54.37.94.**

Vends K7 origales pour MO5 et TO7/70 : Flipper, Planète inconnue, Micro-scrabble, Eliminator. Pour TO. MO. : Runway, Green-Beret. 50 F/pièce. **Alexandre ELLENA, 30300 Beaucaire. Tél. : 66.58.54.29.**

Vends TO8 + drive 3,5 (640 k) + joystick + crayon optique + 50 prog. (Arkanoïd, Sorcery, Morane, Game Over, etc.). Excellent état. Prix : 2 900 F. **Stéphane BONIFACE, 14, rue de la Source, 57000 Metz. Tél. : 87.62.75.69 (apr. 19 h).**

Vends ou échange jeux en disquettes sur TO9. Vends TO9 + crayon optique + lecteur de disquettes + 16 jeux + disquettes (avec prog.). Le tout : 3 000 F. **Laurent LE GUILLY, 4, place Charles-de-Gaulle, 29210 Morlaix. Tél. : 98.88.08.09.**

Vends pour Thomson : 1 manette + nbx jeux (vente détaillée). Vends aussi jeux pour Atari. 2 600 F. **Thierry PREVOST, 5, rue du Général-de-Gaulle, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.30.10.89.**

Vends nbx jeux pour Thomson (MO - TO) à cassette (Bivouac : 80 F, Ok Cowboy : 80 F, MGT : 60 F. Karaté : 50 F, etc), entre 30 et 100 F. **Cédric CLET, l'Orée de la Forêt Cellettes, 41120 Les Montils. Tél. : 54.70.44.96 (vers 17 h).**

Urgent ! Vends TO7/70 t.b.é. + lecteur de cas. + 2 man. + ext. musique et jeux + Basic + nombreux jeux + livres : 1 800 F. **Stéphane BAZOCHE, 15, rue Branly, 92700 Colombes. Tél. : 42.42.74.72.**

Vends lecteur de disquettes pour toute la gamme Thomson sauf TO16, format : 3 pouces et demi. Valeur : 1 500 F, prix : 500 F maximum. **Sébastien LEONELLI, Villa les Glycines, impasse les Lucioles, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.67.99.**

Vends TO8 + lecteur de disk + 2 manettes + 1 crayon optique + 16 jeux + guide + magazine informatique, t.b.é. Le tout 2 000 F. **Stephan LELIEURE, 17, avenue du Nautonnier, 60128 Mortefontaine. Tél. : 44.54.36.39.**

Vends MO5 + lecteur K7 + programmes + nbx jeux + 1 manette + crayon optique. Prix à débattre. **Laurent COURCOURDE, 7, rue des Marjolaines, 13200 Arles. Tél. : 90.96.77.70, (h.r.).**

Vends TO7/70 lecteur de cassettes + imprimante + cordon + boîtier de communication + 2 rames de papier, 3 500 F. Le tout bon état. **Annick BONIFACE, 14, rue de la Source, 57000 Metz. Tél. : 87.62.75.69 (apr. 19 h).**

Vends TO7 Thomson très bon état + magnéto + manettes + ext. mémoire + 9 logiciels + Basic + livres : 2 000 F. **Michael EJZENBAUM, 96 bis, rue de Longchamp, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.47.50.53.**

Vends TO8 + drive 3'1/2 640K + crayon opt. + joystick + 50 programmes (Arkanoïd, Sorcery, Game Over, Morane, Super Tennis, Bluestar...). T.b.é. **René POURRIERE, Les Romaniquettes, bât. B1, n° 27, 13130 Berre-l'Etang. Tél. : 42.74.13.88.**

Vends Thomson TO16 XPDD double drive avec moniteur couleur, carte contrôleur joystick et souris, SS garantie, état neuf. Prix génial. **Bruno BLIN, 40, boulevard Jacques-Cartier, 35000 Rennes. Tél. : 99.30.48.85.**

Vends monit. mono pour MO5 et TO7 + 13 jeux + crayon optique + 1 cartouche + 1 livre. Val. réelle : 1 900 F. Vendu : 1 200 F. Vente au détail, t.b.é. **Morvan CHATELLIER, « Malsaclet » 46140 Luzech. Tél. : 65.20.18.87.**

DIVERS

Donne cours d'assembleur sur ST à domicile (interruptions, graphisme, etc.). **Elysée ADE, 85, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : 40.34.72.69 (entre 20 et 22 h).**

Vends moniteur couleur garantie 6 mois : 2 000 F (prise Péritel). **Pascal LE CONTE, Les Jardins, 14570 Clécy. Tél. : 31.69.24.43.**

Vends Spectrum 48 K en panne + 17 logiciels dont Beach Head, Hero, Raid over Moscou... : 450 F ou les logiciels seuls : 100 F. **Emmanuel CAZES, 19, rue Emile-Diverchy, 65430 Soues. Tél. : 62.33.09.65.**

Vends (cause Méga) 1040 29/6/1988 — sous garantie + softs originaux : 4 000 F (à débattre), livr. possible. **Jean-Michel VICAIRE, 303, rue Gilbert-Pichard, 60170 Carlepont. Tél. : 44.75.27.28.**

Vends ZX Spectrum + clavier type PC + Beta 128 + 5 1/4 + Multiface 1 + nbx jeux (disq. + K7). Valeur : 12 000 F, bradé à 4 000 F. **Eric FAUCHEREAU, 20, rue du Paitis, Boinville-en-Mantois, 78930 Guerville. Tél. : 30.93.98.46.**

Vends compatible PC marque Memorex 512 Ko + 1 drive + CGA + moniteur monochrome Zénith. Prix : 2 500 F. **Dominique HARVEY, 48, rue des Bergers, 75015 Paris. Tél. : 45.57.38.88.**

Vends compatible IBM + disque dur + un lecteur de disq. + écran monochrome + souris + 3 traitements de texte sur disque dur. Prix : 8 000 F. **Chrales PIK, 52 *bis*, boulevard Saint-Jacques, 75014 Paris. Tél. : 45.35.09.09.**

Vends QDD Yeno MSX : 100 F. Yeno SC 3000 : 150 F. Station Control Sega SF 7000 : 200 F. VG 5000 Radiola : 150 F. Intélévision : 150 F. **Michel DIVRY, 40, rue Servan, 75011 Paris. Tél. : 48.07.83.43.**

Vends console CBS + Super Controllers + 6 jeux. Le tout : 850 F. **Ludovic SEBAG, 20, avenue Eugène-Thomas, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : 46.70.51.24.**

Vends clavier Yamaha PSS 370, 49 touches, synthétiseur incorporé, batterie programmable. 2 mois de garantie. Prix : 1 500 F (+ étui de transport). Si possible, région parisienne. **Richard PECH, 18, allée Wolfgang-Mozart, 95370 Montigny-lès-Cormeilles. Tél. : 34.50.15.47.**

Vends imprimante Epson LX 80 compatible TS ordinateur Centronics avec 3 recharges ruban noir, prix neuve : 3 000 F, vendue : 2 000 F. **Martine CARDON, 45 *bis*, bd des Muriers, 94100 Saint-Maur. Tél. : 48.89.06.40.**

Vends collection complète *Tilt* 1 à 60 + 5 reliures : 1 000 F. **Jean-Louis ROIG, 27, avenue Carsalade-du-Pont, 2e étage, 66000 Perpignan. Tél. : 68.50.26.36.**

Vends *Tilt* n° 8 à 29 : 300 F + *Micro* + 9 à 29 : 200 F + ZX Spectrum n. et b. : 400 F. L'ensemble : 800 F. **Thierry FOSSIER, 2, rue des Sapins, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.78.82.**

Collectionneur vends ou échange sur K7 enregistrements rares de jazz, rocks et chansons anciennes. Liste sur demande. Possède C 64, ST et PC. **Thierry MACAIGNE, B.P. 20, 93390 Clichy-sous-Bois.**

Vends imprimante Brother M 1009 : 1 000 F, b.é., ruban neuf

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi

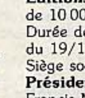
RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière
Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert
Rédactrice en chef adjointe
Anne-Sophie Dreyfus
Secrétaires de rédaction
Catherine Bourrabier, Francine Gaudard
Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault, Denis Scherer
Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre, Ivan Roux
Premier maquettiste
Gérard Lavoir
Maquette
Christine Gourdal, Christine Régnier
Documentaliste
Michèle Gourgousse
Secrétariat
Frédérique Sadoul
Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Carsten Borgmeier, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Stéphane Dérisbourg, Nour-Dinne El Atmani, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, François Julienne, Laurent Lenchantin, Olivier Rogé, Olivier Scamps, Denis Schulfuric, Florence Serpette, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix, Big Bad Wolfe, Alex Zenou.

ADMINISTRATION GESTION
2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.
Editeur
Catherine Innocenti
Directeur de la publicité
Claire Vésine
Chefs de publicité
Adélaïde de Germont, Luc Maranber
Assistante
Claudine Lefebvre
Exécution
Sophie Bazin
Ventes
SOC. Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60. Tél. vert : 05.21.32.07
Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53
77932 Perthes. Cedex.
Promotion
Isabelle Neyraud
Directeur administratif et financier
Jean Weiss
Fabrication
Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles

ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.** au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger



Couverture :
Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie
Tirage de ce numéro : 66 500 exemplaires

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 4e trimestre 1988
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - P.E.I., 93177 Bagnolet.
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Vends imprimante Brother M 1009 : 1 000 F, b.é., ruban neuf sans picots. Jasmin 2 DF + 33 disq. 3 pouces : 1 500 F. Echange softs sur Atari ST. **Laurent DEPOTEX, 5, avenue de Corbera, 75012 Paris.**

Vends 1 console CBS + adaptateur Péritel + 6 K7 de haute gamme (Rocky, Bump'n Jump, Front Line, Mr Do). Prix d'achat : 1 850 F, vendu 750 F. **Cyril SPAMPINATO, 7, bd Marcel-Pourtour, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.51.22.93.**

Vends Oric Telestrat + MCP 40 + 50 K7 jeux + magnéto. + livres. Prix à débattre. **Didier HUET, 11, ruelle des Quilles, 18700 Aubigny-sur-Nère. Tél. : 48.58.02.08 (après 19 h).**

Vends Power Cartridge : 250 F et Neos Mouse (Proportional et Joystick Mode) + logiciel Dessin 250 F, le tout t.b.é., originaux à moitié prix. Cherche Geos 128. **Jean-Julien ARFOUILLOX, 85, avenue du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : 43.22.87.72.**

Vends pour Spectrum tous modèles tableur Vidéo-Calc original avec doc et emballage : 150 F et livre aventure sur Spectrum : 70 F. **Marie-Laure MURACCIOLE, 59, bd Gillibert, 13009 Marseille.**

Vends Spectrum 48 K +, 1 magnéto, nbx logiciels, 1 joystick, revues anglaises, transport à ma charge. Le tout : 2 000 F, à débattre. **Bertrand PINCHON, 15, rue de la Chapelle-Aincourt, 95510 Vetheuil. Tél. : 34.76.70.10.**

Vends jeux pour Sega : After Burner + Space Harrier + Worldsoccer + Choplifter + Ghost House + Wonder Boy + Black Belt + Action Fighter + Teddy Boy. **Sébastien KAZMIERCZAK, 30, rue Jean-Boute, 62840 Laventile. Tél. : 21.27.42.39.**

Vends MSX 501 F (64 K + magnéto + Péritel + joystick), t.b.é., emballage origine + jeux (Héritage, War Games, Hole in one Pro... **Stéphane GOUST, 1, square Merimée, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.54.09.32 (après 18 h).**

Vends TI 99/4 A + logiciel + jeux + basic étendue + cordon lep. **Michel EXBRAYAT, rue Couteaux, Lantriac, 43260 St-Julien-Chapteuil. Tél. : 71.05.19.71 (h. des repas).**

Vends MSX VG 8020, mémoire 64 K (t.b.é.) + jeux + livres + magnéto + adaptateur Péritel : 1 250 F. Vente séparée possible, échange ou à débattre. **Guillaume BALIGAND, 13, cours du Luzard, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.30.56 (après 18 h).**

Vends ou échange nbx logiciels pour XL/XE. Envoyer vos listes. **David LIMERY, 9, avenue Romain-Rolland, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.27.12.94 (à partir de 19 h).**

Vends jeux Sega + pistolet + 3 poignées + 20 cartouches : 2 300 F (pas de détail). **Pascal SPANNAGEL, 122, rue Louis-Auguste-Blanqui, 93140 Bondy (Seine-Saint-Denis). Tél. : 48.49.43.83 (après 19 h).**

Vends cartouches Sega, After Burner : 200 F. Out run, Alien Syndrome : 125 F l'une. Choplifter, Alex Kid, Wonder Boy, Great Basket : 145 F l'une. Le tout : 1 000 F. **Christophe PELLERIN-LEFEBVRE, 19, rue Gabriel-Thierry, 10300 Sainte-Savine. Tél. : 25.79.80.34.**

Vends console Sega avec pistolet et 3 jeux + 2 manettes + 1 jeu : Hang On. Valeur réelle : 1 500 F, cédé 750 F ! **Erik JEAN-MARIE, 24, rue du 11-Novembre, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.91.98.04 (après 18 h).**

Vends console Sega + 8 jeux, t.b.é. garantie, prix à débattre + vends Atmos 48 K, bas prix + magnéto ; ou échange le tout contre CPC 6128 ou 520 ST. **Philippe GAUTHIER, lot Les Pieds-Froids n° 5, rue de St-Aigny, 36300 Le Blanc. Tél. : 54.37.73.65.**

Vends console Sega sous garantie (gagnée à un concours) avec 2 jeux dont Hang On + 2 manettes + câble Péritel, jamais utilisés. Prix : 700 F. **Paul TOMET, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : 43.48.26.68 (avant 20 h).**

Vends cart. Mattel 50 F pièce (demander liste), console Mattel 350 F. Pour C 64 échange jeux (Bionic, B. Ice Palace...). Vends 1530 : 150 F. **Fabien LIOU, 18, rue Jean-Bouton, 75012 Paris.**

Vends MO 6 + QDD + joystick + crayon + 15 jeux originaux + 15 disq. enreg. + 4 livres. Le tout en t.b.é. : 2 500 F. **Philippe COMONT, 5, square Gustave-Maroteau, 91000 Evry. Tél. : 60.79.12.29 (après 17 h).**

Vends lecteur disq. MSX HBD-30 W Sony + disq. + contrôleur. Vends sép. moniteur monochrome, imprimante, tablette graphique et jeux. **Nicolas JONNART, 4, rue Louis-Marcocussis, 94000 Créteil. Tél. : 48.99.22.64.**

Vends console Sega + joysticks Konix + 17 cartouches. Le tout en t.b.é. **Jacky CANTIN, 11, rue de Tchecoslovaquie, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.15.04.**

Vends mini télé radio-réveil portative qui se branche sur du 220 volts ou un allume-cigare : 800 F. **Romane SEGAL, le clos les Rostanges, route de Gorde, 84300 Cavaillon. Tél. : 90..71.71.01.**

Vends Sega neuve + 9 jeux (dont After Burner, Out Run, Choplifter, World Soccer, Endduro Racer... + 2 manettes. **Frédéric FORABOSCO, 6 *bis*, route de Maisons, 78400 Chatou. Tél. : 30.71.17.88.**

Vends Oric 1 + modul couleur + synthé vocale + livres + câbles + 80 jeux. Prix à débattre. **Olivier BONNEAU, 30, rue du Pavillon, Rouvray-st-Florentin, 28150 Voves.**

Vends Hector 2 HR + avec 1 joystick + 1 magnétophone incorporé + 7 K7 de jeux + 1 prise Péritel + livres + K7 vierges : 2 500 F à débattre. **Arnault WEYNE, 137, rue Voltaire, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.70.90.03 (après 18 h 30).**

Vends imprimante FACIT 4512, 132 CLS, très bon état, cause double emploi, 2 000 F. **Pascal ROUSSEAU, 115 bd Jean-Jaurès, 92110, Clichy. Tél. : 47.30.25.97.**

Vends CBM 128, 1541, 1530, MPS 801, Power Cartridge, joystick, livre, revues, etc. Vends aussi nbrx prgs sur disks. Prix à débattre. Possibilité d'échanges. **Marc PERROT, 19, rue Alphonse-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.**

Vends console CBS + 8 cartouches, 800 F ; Adam's (unité centrale, clavier, lecteur cassette digital, imprimante) 1 800 F, le tout 2 500 F. **Nicolas FANUCCI, 25, rue de Longchamp, 75015 Paris. Tél. : 43.35.38.73.**

Vends ATMOS + magnét. + nbrx K7 + doc + cables... 500 F. Vds Hebdogiciels nos 38 à 62 : 25 numéros, 70 F. **Thierry DRAPICH, rue Marcel-Sembat, 59261 Wahagnies. Tél. : 20.86.92.95 (ap. 20 h).**

Vends MSX.1 PHC-28 L Sanyo 64 K + moniteur monochrome Philips + 10 carts (Green Beret...) + 8 K7 de jeux : 1 100 F, appareils + jeux achetés 3 000 F. **Sébastien RICHET, 328, rue Pergolese, 75116 Paris. Tél. : 45.00.58.24 (h. repas soir).**

Vends 8 logiciels-jeux originaux (simulateurs-sports-arcade). Prix ensemble : 1 000 F. Possibilité achat à l'unité. (Prix à débattre). **Jérôme GAUCHET, 97, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 40.18.11.06.**

Sinclair vds ZX-Printer + papier, 400 F - ZX 81 vds MEM 16 Ko, 100 F, 32 KO, 200 F. Compatible PC cherche contacts. Envoyez votre liste + timbre pour réponse assurée. TO 8 vds-échange nbrx prog. pour TO 7/70, TO 8, TO 9, TO 9 +. Envoyez votre liste + timbre pour réponse assurée. TO8 vds cartouche Assembleur 6809 + Gérez vos fiches : 150 F. Vds-échange nbrx prog. sur 3"1/2. **Eric LEMOINDE, St Citroine-Vézières, 86120 Trois-Moutiers. Tél. : 49.98.75.20.**

Vends Orig. + doc. pour ST : Superbase : 300 F, Habawriter 2 : 150 F - Calcomat : 150 F - Néochrome : 100 F - PR. C : XPER + base champignons : 300 F. Cart. Calcresult : 200 F. **Thierry MACAIGNE, B.P. 20, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.30.65.93.**

Vends CBM 128 D + écran monochrome + nbrx jeux + boîtes de rangement + joystick. Prix : 3 500 ou 3 000 F sans l'écran. **Romuald MARTIG, 10, allée du Verdillat Mussey, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.78.51.52.**

Vends cart. pour Nintendo : Baloon Fight : 170 F, Kung-Fu : 190 F, Super Mario-Bros : 190 F, Mach Rider : 170 F. A ne pas rater. **Pierre GARNIER, 16, rue des Etourneaux, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.51.74.**

Vds power cartrigde : 260 F ; lecteur K7 1531 : 160 F ; The Adv. OCP Art Studio : 150 F ; Commodore 64 : 1 000 F. **Tél. : 88.40.27.63 (après 19 h).**

Vends ordinateur Philips VG 8010 + moniteur monochrome + magnétophone + joystick + cassettes et cartouches de jeux + livres. Prix : 1 000 F. Meuble : 300 F. **Gérard BRUNET, 19, rue de la Ferme-aux-Roses, 94400 Marolles-en-Brie. Tél. : 45.99.20.57.**

Vds 6128 coul. + livres + 3 joyst. + Jasmin 5" 1/4 + lect. K7 + 50 disq. 5" 1/4 + 30 disq. 3" + K7 + crayon opt. + houses (disq. plein de jeux et ut.). **Morgane BECKERT, Le Grand Chanas, 38890 Saint-Chef (Isère). Tél. : 74.92.54.51.**

Vends lecteur 3"5 DF Canon 720 K complet + disq. jx pour MSX × 1,2 990 F. Cartouches Salamander, Roller-Ball, F1, Spirit, Penguin-2, Mue, Skooter. Prix : 50 F. **Roger CARLIER, 2, rue G.-Flourens, 59770 Marly. Tél. : 27.47.76.23.**

Vends anciens nos de Tilt no 47-49-50-52-54-55 : 10 F chaque. no 56-57-58 : 11 F chaque. Vends K7 originaux pour 800 XL : 50 F chaque. **Richard LEPREGASSIN, 94, rue Martre, 92110 Clichy. Tél. : 47.31.36.65 (ap. 20 h 30)..**

Vends Newbrain AD + 1 drive + mon. hte res. + imprimante Star DP 510 + disquettes et livres CPM, Newbrain, bon état. Le tout : 2 000 F. **Roger HERBRETEAU, 4, quai de Stalingrad, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.21.23.74.**

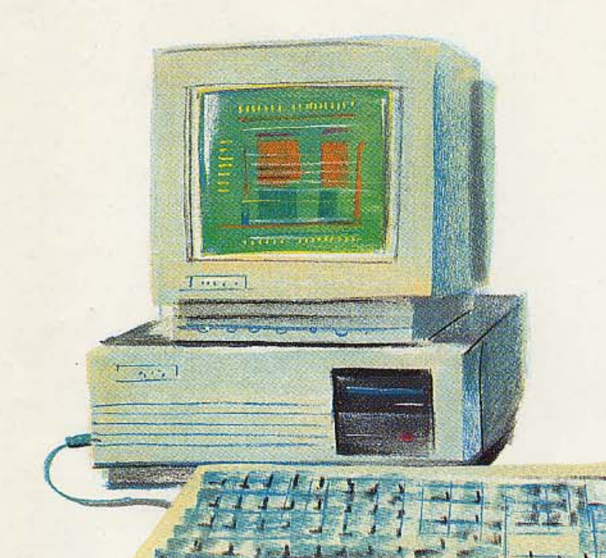
Vends Oric Atmos + moniteur monochrome + 2 cassettes et 2 livres de cours + magnétophone + 34 numéros d'Hebdogiciel. Prix : 900 F. **Christophe SUAREZ, Chemin d'Esquerre, Poueyferre, 65100 Lourdes.**

Urgent : Vends orgue Yamaha PSR 6 (100 sonorités), alimentation. Le tout jamais servi, encore sous-garantie 10 mois : 1 500 F. **Jean-Marie CHAFFARD, 8, rue Elsa-Triolet, 07250 Le Pouzin. Tél. : 75.63.90.78.**

Vends Spectrum 48 K interface ZX 1, 2, 3 (hard copier), 2 micro-drives, imprimante A 32, nbreux logiciels sur 60 K7 + 60 m.-drives, docs, collection « Crash ». Prix : 3 000 F. **Jean-Jacques SAMSON, 9, rue des peupliers, 91120 Lozère-Palaiseau. Tél. : 60.14.40.16.**

Vends ordin. de poche Canon XO7 29 K Ram. + imprimante X 710, 4 couleurs + lecteur cassette + interface péritel + nbrx logiciels. Le prix : 4 000 F. **Olivier VOINNET, 73, rue Curial, Bât. B, 75019 Paris. Tél. : 40.34.85.69.**

LA MICRO EST CHEZ NAƧA, DEMANDEZ LE PROGRAMME.



Chez NAƧA, nous avons le micro qu'il vous faut. Quels que soient vos besoins : gestion, comptabilité, facturation... Vous trouverez la solution chez NAƧA.

Chez NAƧA, nous connaissons les enfants. Pour leur plaisir et pour leur avenir, nous avons sélectionné une gamme de micro à prix sympas.



Chez NAƧA, à chacun son logiciel : jouer, travailler. Alors, n'hésitez pas à demander le programme. Chez NAƧA, nous saurons vous conseiller.

BORDELAIS LEMEUNIER / LEO BURNETT

NAƧA électronique

TV. HIFI. VIDEO. MICRO.